



netidee

PROJEKTE

Free to Play?

Endbericht | Call 16 | Projekt ID 5768

Lizenz CC-BY

Inhalt

1	Einleitung.....	3
2	Projektbeschreibung.....	3
3	Verlauf der Arbeitspakete.....	6
3.1	Arbeitspaket 1 - <i>Detailplanung und Formales am Projektstart</i>	6
3.2	Arbeitspaket 2 - <i>Vorbereitung qualitative Erhebung</i>	6
3.3	Arbeitspaket 3 - <i>Auswertung qualitativer Teil</i>	6
3.4	Arbeitspaket 4 - <i>Quantitative Erhebung</i>	7
3.5	Arbeitspaket 5 - <i>Visualisierung Ergebnisse</i>	7
3.6	Arbeitspaket 6 - <i>Dokumentation und Formales am Projektende</i>	7
4	Liste Projektergebnisse.....	8
5	Verwertung der Projektergebnisse in der Praxis.....	9
6	Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung.....	9
7	Eigene Projektwebsite.....	9
8	Geplante Aktivitäten nach netidee-Projektende.....	9
9	Anregungen für Weiterentwicklungen durch Dritte.....	9

1 Einleitung

Nachdem herausfordernde Situationen bei der Akquise weiterer Fördergeber und bei der inhaltlichen Gestaltung der wissenschaftlichen Erhebung gemeistert werden konnten, fand das Projekt Free2Play (der mittlerweile geänderte Titel des Forschungsberichtes lautet "Insert Coin to Continue") mit Ende Feber 2024 seinen Abschluss. Durch die eigenständige Durchführung der quantitativen Erhebung ergaben sich zeitliche Verzögerungen. Die damit einhergehende Steigerung der Datenqualität der erhobenen Daten stellt jedoch dabei einen enormen Gewinn für das Projekt dar.

2 Projektbeschreibung

Im Rahmen des Projekts "Free to Play" wurden folgende Fragen gestellt, da viele moderne digitale Spiele sich als Dienstleistung verstehen und sich über optionale In-Game-Käufe finanzieren, wodurch ein lukratives Geschäftsmodell entsteht. Diese Käufe umfassen sowohl rein kosmetische Elemente als auch spielrelevante Vorteile. Die Anbieter nutzen dabei Dark Patterns – Mechanismen, die darauf abzielen, Spieler zum Kauf zu verleiten, einschließlich glücksspielähnlicher Elemente wie Lootboxen. Da digitale Spiele bei Jugendlichen besonders beliebt sind und ihre Ausgaben in diesem Bereich noch nicht ausreichend erforscht wurden, wurden im Rahmen des Projekts "Free to Play" folgende Fragen untersucht:

Wie gestaltet sich das Kaufverhalten von österreichischen Jugendlichen bei In-Game-Käufen?

Welche Kaufmotive und Kaufanreize für In-Game-Käufe bestehen bei Jugendlichen?

Wie werden spielexterne Möglichkeiten der Monetarisierung genutzt?

Welche Ähnlichkeiten mit klassischem Glücksspiel zeigen sich bei Geldausgaben in digitalen Spielen?

Es wurde dazu eine österreichweite, quotiert repräsentative quantitative Erhebung unter 2610 Schüler:innen zwischen 10 und 19 Jahren durchgeführt. Darüber hinaus wurden 29 Kinder und Jugendliche in qualitativen Interviews zu ihren Erfahrungen mit In-Game-Käufen befragt. Folgende Ergebnisse können festgehalten werden:

Geldausgaben

Das Ausgeben von Geld in digitalen Spielen ist weitestgehend normalisiert: 55.2 Prozent aller Befragten gaben bereits Geld in Spielen aus; 35.4 Prozent davon in den letzten 12 Monaten. Auffällig sind dabei deutliche Unterschiede bei der Geschlechterverteilung: 59 Prozent der männlichen, aber nur 21 Prozent der weiblichen Spielenden gaben in den letzten 12 Monaten Geld für digitale Spiele aus.

Die durchschnittliche Höhe der Geldausgaben beträgt 170 Euro im Jahr, was bei gleichmäßiger Verteilung etwa 14 Euro im Monat ausmachen würde. Dabei kommt es jedoch zu Konzentrationen höherer Ausgaben auf einige wenige Spielende, während der Großteil weniger Geld ausgibt. Im Rahmen dieser Erhebung wurden 73 Prozent der Ausgaben von 10 Prozent der Spielenden ausgemacht. Diese Konzentrationen ähneln den ungleichen Verteilungen von Geldausgaben im klassischen Glücksspiel.

Der ökonomische Status wurde erhoben, scheint bei der Höhe der Geldausgaben aber keine Rolle zu spielen – ökonomisch benachteiligte Jugendliche geben demnach ebenso viel aus wie andere. Anders bei der Geschlechtszugehörigkeit: wieder geben hier männliche Befragte deutlich mehr Geld aus als weibliche Befragte.

Kaufmotive und auffällige Phänomene

Die Motive für Käufe umfassen sowohl persönliche Motive (z.B. Gewinnerwartung, Emotionsregulierung), soziale Dynamiken (z.B. Statusgewinn, Wettbewerbsfähigkeit) und designbedingte Motive (z.B. Druckgefühle durch künstliche Verknappung oder andere Dark Patterns). Ein diese Gruppen umfassendes Modell wurde erstellt; die Gruppe der designbezogenen Motiven scheint dabei eine besonders große Rolle für die Höhe der ausgegebenen Geldmengen zu spielen.

Geldausgeben in Spielen erweist sich als eine in Peergroups eingebettete soziale Praxis. Der Gewinn seltener oder der Kauf besonders teurer Inhalte wird oft gemeinsam getätigt und auf Plattformen wie Discord oder WhatsApp wird Anderen in eigens dafür bereitgestellten Kanälen von Gewinnen berichtet. Dabei werden Gewinne vorgestellt, Verluste und investierte Geldmengen aber oft verschwiegen – ähnliche Dynamiken sind aus dem klassischen Glücksspiel bekannt.

Kosmetische Gegenstände wie Skins werden in manchen Fällen wie eine Wertanlage behandelt. Sie werden auf einschlägigen Websites um bis zu 5-stellige Geldbeträge gehandelt und ihr Besitz stellt nicht nur einen Statusgewinn in der Spielgemeinschaft dar, sondern kann realweltliche finanzielle Auswirkungen haben.

Influencer:innen (Streamer:innen auf Twitch, Youtube, Kick), vor allem jene, die in ihren Streams Lootboxen öffnen, spielen bei In-Game-Käufen eine große Rolle und dienen als Vorbilder beim Kauf bestimmter Skins. Befragte, die regelmäßig Influencer:innen beim Öffnen von Lootboxen (Pack Openings) zusehen, geben darüber hinaus auch mehr Geld in digitalen Spielen aus.

Digitale Spiele und Glücksspiel

Es zeigen sich weitere frappante Ähnlichkeiten in der Nutzung von In-Game-Käufen und klassischem Glücksspiel. Diese umfassen das Chasing-Verhalten, bei dem vorangegangenen Verlusten nachgejagt wird, den Sunk Cost Fallacy (Versunkene Kosten Fehlschluss) und weitere kognitive Verzerrungen, die bei pathologischen Glücksspieler:innen bekannt sind und auch beim Tätigen von In-Game-Käufen auftreten.

Oft werden Lootboxen gekauft, um sich nach Serien von Niederlagen im Spiel zu trösten oder sich für Siege zu belohnen. Das Öffnen von Lootboxen stellt hier ein eigenständiges Spiel dar, das mit dem Ziel der Emotionsregulierung neben dem eigentlichen digitalen Spiel betrieben wird. Es gibt Spielende, die auf das Hauptspiel komplett verzichten und nur Lootboxen öffnen, oft mit dem Ziel, die erhofften Gewinne um Echtgeld zu verkaufen.

Simulierte Glücksspielangebote wie Coin Master oder Slotpark Casino werden von 16 Prozent der befragten Spielenden genutzt, wobei deren Nutzung mit signifikant höheren Geldausgaben in digitalen Spielen einhergeht. Diese Angebote stellen so einen Prädiktor für höhere Geldausgaben dar.

Suchtverhalten und Regulierungsbedarf

Bei 0.9 Prozent aller Befragten liegt der Verdacht auf eine Videospielestörung nahe; eine Glücksspielestörung wird bei 1.4 Prozent vermutet. Beide Störungsbilder korrelieren mit höheren Geldausgaben bei den Befragten. Personen mit höheren Geldausgaben sind demnach öfter von pathologischem Spielverhalten betroffen und stellen somit eine besonders schutzwürdige Bevölkerungsgruppe dar.

Risikospieler:innen: Unter den 10 Prozent der Spielenden, die am meisten Geld ausgeben, liegt die Prävalenz von Videospielstörung bei 9.4 Prozent, also um rund 10 mal höher als in der Gesamtpopulation. Gleichzeitig spielt auch hier der ökonomische Status der Spielenden keine Rolle: Unter den Risikospieler:innen finden sich also nicht nur in höherem Maße von Suchtverhalten betroffene, sondern auch ökonomisch benachteiligte Personen, für die hohe Geldausgaben ein potenzielles Risiko darstellen.

Regulierungsvorschläge: die vorliegenden Ergebnisse legen die Regulierung bestimmter Aspekte der Finanzierungsmodelle aus Gründen des Jugendschutzes nahe. Neben im traditionellen Glücksspiel etablierter KYC-Policies, Möglichkeiten zur Fremd- und Selbstsperrung und Transparenz bei den Gewinnwahrscheinlichkeiten stellen sich Maßnahmen zur Erhöhung der Hemmschwelle bei Käufen als sinnvoll dar. Dazu gehört die Einschränkung der aggressiven Bewerbung entsprechender Angebote und die Drosselung der Geschwindigkeit durch erzwungene Pausen zwischen einzelnen Käufen.

3 Verlauf der Arbeitspakete

3.1 Arbeitspaket 1 - *Detailplanung und Formales am Projektstart*

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

3.2 Arbeitspaket 2 - *Vorbereitung qualitative Erhebung*

Arbeitspaket 2 beschreibt in erster Linie organisatorische Tätigkeiten, die bereits abgeschlossen sind. 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 werden; es gab keine Abweichungen zum Plan.

3.3 Arbeitspaket 3 - *Auswertung qualitativer Teil*

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.

3.4 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. Insgesamt konnten von März bis Juni 2023 2606 Schüler:innen erreicht werden; bei Rücklaufquoten der Schulen von 84 Prozent.

3.5 Arbeitspaket 5 - *Visualisierung Ergebnisse*

Sowohl die qualitativen Daten als auch die quantitativen Projektergebnisse wurden in einem Forschungsbericht verschriftlicht, der illustriert wurde und über die Website des Vereins Enter sowie der Universität Graz kostenfrei verfügbar ist. Darüber hinaus werden die Ergebnisse im Rahmen zweier Pressekonferenzen mit der Arbeiterkammer und dem Land Oberösterreich disseminiert. Die Datensätze werden wie angeführt zur freien Verfügung gestellt; allerdings nach Absprache mit den zuständigen Organen der Universität auf Nachfrage bei der Projektleitung, da es sich vor allem bei den Interviewtranskripten um teils sensible Daten handelt, die nur zum Zwecke weiterer Forschung zugänglich gemacht werden sollten.

3.6 Arbeitspaket 6 - *Dokumentation und Formales am Projektende*

Ein wichtiger Punkt zum Projektende betrifft das Projektergebnis 8, die Erstellung und Erprobung von Präventionsmethoden zu diesem Thema. Um dieses Ergebnis zu erreichen, wurden in Kooperation mit dem etablierten Träger SaferInternet bei der Trainer:innenveranstaltung des Trägers in Graz von 8.-9. Oktober 2023 die Projektergebnisse präsentiert. Basierend darauf wurden verschiedene Möglichkeiten diskutiert, diese in Workshopmethoden umzusetzen. Da über klassische Methodik wie soziometrische Aufstellungen hinaus auch nicht geklärt werden konnte, worin das Ziel dieser Maßnahmen eigentlich liegen könnte wurde der Schluss gefasst, dass Verantwortung für dieses Thema bei den jugendlichen Nutzer:innen nicht optimal verortet ist, und politische Regulierungen wünschenswert sind. Es wurde darum der Beschluss gefasst, im Rahmen des Projektes auf Ratschläge für Fachkräfte zu verzichten und stattdessen Formulierungen an politische Entscheidungsträger:innen zu formulieren. Diese wurden formuliert und werden im Rahmen einer Pressekonferenz von der Leitung der Arbeiterkammer eingefordert.

4 Liste Projektergebnisse

1	<i>Projektzwischenbericht</i>	CC-BY-3.0 AT	https://www.netidee.at/free-play
2	<i>Projektendbericht</i>	CC-BY-3.0 AT	https://www.netidee.at/free-play
3	<p><i>Veröffentlichungsfähiger Einseiter</i></p> <p><i>* Kurzfassung WAS FÜR WEN WIE</i></p> <p><i>* Liste Projektergebnisse - also diese Liste, ggf. kompromiert</i></p> <p><i>* mit Angabe Open Source Lizenz/Webadresse</i></p> <p><i>* wo finden Dritte die Projektergebnisse (inkl. Dokumentation Anwender_innen bzw. Entwickler_innen)</i></p> <p><i>* mögliche Weiterentwicklungen/ weitere Einsatz-/ Nutzungsmöglichkeiten</i></p>	CC-BY-3.0 AT	<p>https://www.fachstelle-enter.at/ictc</p> <p>https://www.netidee.at/free-play</p>
4	<p><i>Dokumentation Externkommunikation zur Erreichung Sichtbarkeit /Nachhaltigkeit (Teil des Endberichtes)</i></p> <p><i>* Welche Maßnahmen wurden in welchem Umfang gesetzt</i></p> <p><i>* Jeweils Bewertung Aufwand / Nutzen</i></p> <p><i>* Lessons Learned / Empfehlungen für andere Projekte</i></p>	CC-BY-3.0 AT	https://www.netidee.at/free-play
5	<i>Digital und in gedruckter Form frei verfügbarer Forschungsbericht</i>	CC-BY-3.0 AT	<p>https://www.fachstelle-enter.at/ictc</p> <p>https://www.netidee.at/free-play</p>
6	<i>Erstellung und Erprobung von Methoden zur Prä- und Intervention in Kooperation mit Trägervereinen aus der Praxis</i>	CC-BY-3.0 AT	Siehe 3.6 Arbeitspaket 6

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 https://www.fachstelle-enter.at/ictc</i>

5 Verwertung der Projektergebnisse in der Praxis

Auch, wenn keine konkreten Prä- und Interventionsmethoden für Praktiker:innen formuliert wurden, sind Fachkräfte der pädagogischen und sozialen Arbeit regelmäßig mit dem Thema konfrontiert. Die vorliegenden Ergebnisse unterstützen dabei, das Phänomen in einen passenden Rahmen setzen zu können, besser zu verstehen und so verhältnismäßig reagieren zu können.

6 Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung

Ergebnisse des Projektes werden in internationalen Journals in Kooperation mit dem internationalen Forschungsnetzwerk E-Games veröffentlicht. Darüber hinaus werden die Ergebnisse in Form eines Forschungsberichtes und eines One-Pagers medial disseminiert.

7 Eigene Projektwebsite

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

<https://unipub.uni-graz.at/obvugrveroeff/content/titleinfo/9606002>

8 Geplante 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.

9 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.