merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Mel-David Tersteegen/Fabian Pieke: Gaming und Einflüsse von Gambling – Überschneidungen zweier Bereiche und die daraus resultierende Bedeutung

Beitrag aus Heft »2022/05 Medien.Pädagogik und Rassismus.Kritik – Impulse einer Auseinandersetzung«

Ausgehend von der Tatsache, dass Gaming bei einem Großteil der Bevölkerung Anklang findet, wird sich im Artikel den Einflüssen des Gambling auf den Bereich des Gaming genähert. Um die Überschneidungen in Gänze zu verstehen, müssen zwei Bereiche analysiert werden. Andererseits wird Gambling per se in den Fokus gerückt, da glücksspielähnliche Elemente sowohl in den Spielen selbst als auch in Verbindung mit den Spielen bedeutsam sind.

Literatur

Anderie, Lutz (2020). Frankfurt Game Studies: Monetarisierungsmodelle und Cloud Gaming; Forschungsergebnisse I, Wirtschaftsinformatik Games/E-Commerce. Frankfurt. fhffm.bsz-bw.de/frontdoor/deliver/index/docId/6212/file/Frankfurt_Game_Studies_Final_Report [Zugriff: 13.06.2022]

Banz, Markus (2019). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2019 und Trends. BZgA-Forschungsbericht. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. DOI: 10.17623/BZGA:225-GS-SY19-1.0.

Close, James/Lloyd, Joanne (2021). Lifting the Lid on Loot-Boxes Chance-Based Purchases in Video Games and the Convergence of Gaming and Gambling. Gamble Aware. London. www.begambleaware.org/sites/default/files/2021-03/Gaming_and_Gambling_Report_Final.pdf [Zugriff: 13.06.22]

Deutsche Presseagentur (dpa) (2021). Dota-WM The International soll im August stattfinden. ZEIT ONLINE. www.zeit.de/news/2021-05/12/dota-wm-the-international-soll-im-august-stattfinden?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F [Zugriff: 09.09.2022]

Dreier, Michael/Wölfling, Klaus/Duven, Eva/Giralt, Sebastian/Beutel, Manfred/Müller, Kai W. (2017). Free-to-play: About addicted Whales, at risk Dolphins and healthy Minnows. Monetarization design and Internet Gaming Disorder. In: Addictive Behaviors, 64, S. 328-333.

Fiedler, Ingo/Ante, Lennart/Steinmetz, Fred (2018). Die Konvergenz von Gaming und Gambling. Eine Angebotsseitige Marktanalyse mit rechtspolitischen Empfehlungen. Wiesbaden: Springer VS.

Game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2020). Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020. Berlin. www.game.de/wp-content/uploads/2020/08/game-Jahresreport-2020.pdf [Zugriff: 13.06.2022]

Hamburg Media School (HMS) (2021). Die Games-Branche in Deutschland 2018/19/20. www.game.de/wp-content/uploads/2020/12/Games-Studie_2018-20_HMS_2021-01-26_V3.pdf [Zugriff: 13.06.2022]

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Illy, Daniel (2021). Symptomatik. In: Illy, Daniel (Hrsg.), Praxishandbuch Videospiel- und Internetabhängigkeit. Ätiologie, Diagnostik und Therapie. München: Elsevier, S. 3-13.

Li, Wen/Mills, Devin/Nower, Lia (2019). The relationship of loot box purchases to problem video gaming and problem gambling. In: Addictive Behaviors, 97, S. 27-34.

Liebe, Kai (2021). Die fünf teuersten Skins in CS:GO. Esports. www.esports.com/de/die-fuenf-teuersten-skins-in-csgo-181799 [Zugriff: 13.06.2022]

Macei, Joseph/Hamari, Juho (2018). eSports, skins and loot boxes: Participants, practices and problematic behaviour associated with emergent forms of gambling. In: New Media & Society, 21 (1), S. 20-41.

May, Olaf (2021). Die Gaming-Trends 2021. Berlin. www.bitkom.org/sites/default/files/2021-08/bitkom-charts-gaming-trends-23-08-2021.pdf [Zugriff: 13.06.2022]

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2021). JIM-Studie 2021 - Jugend, Information, Medien. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart. www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei.pdf [Zugriff: 04.06.2022]

Meyer, Gerhard/Brosowski, Tim/von Meduna, Marc/Hayer, Tobias (2015). Simuliertes Glücksspiel: Analyse und Synthese empirischer Literaturbefunde zu Spielen in internetbasierten sozialen Netzwerken, in Form von Demoversionen sowie Computer- und Videospielen. In: Zeitschrift für Gesundheitspsychologie, 23 (4), S. 153-168.

Thomasius, Rainer (2019). Statement von Prof. Dr. Rainer Thomasius, Ärztlicher Leiter des Deutschen Zentrums für Suchtfragen des Kindes und Jugendalters am UKE, im Rahmen der Pressekonferenz „Geld für Games – wenn Computerspiel zum Glücksspiel wird". Hamburg. www.dak.de/dak/download/statement-thomasius-2103384.pdf [Zugriff: 13.06.2022]

von Meduna, Marc/Brosowski, Tim/Hayer, Tobias/Meyer, Gerhard (2017). Social Gambling im Jugendalter: Ergebnisse einer Literaturanalyse, zweier Fokusgruppenmodule sowie einer Schülerbefragung im Quer- und Längsschnitt. Hamburg: Behörde für Gesundheit und Verbraucherschutz.