

Literatur zum Beitrag »**Vom Bolzplatz in die digitale Welt: Videospiele, In-Game-Käufe und Risiken für Minderjährige**« von Benedikt Iberl, Paulina Lutz, Sarah Schreier. In: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis – KJug, Jg. 66. H. 1/2021. S. 19-22

Aronson, Elliot; Mills, Judson (1959): The effect of severity of initiation on liking for a group. The Journal of Abnormal and Social Psychology, 59(2), 177-181.

Carter, Marcus; Moore, Kyle; Mavoa, Jane (2020): It's not an island, it's a world: Fortnite, Temporality, and Worldness. Authors & Digital Games Research Association (DiGRA Australia). Verfügbar unter http://digraa.org/wp-content/uploads/2020/01/DiGRAA_2020_paper_14.pdf [13.10.2020].

Chandler, Heather Maxwell (2020): The Game Production Toolbox. Boca Raton: CRC Press.

DAK-Gesundheit. (o. J.): Computerspielsucht. Verfügbar unter <https://www.dak.de/dak/bundesthemen/computerspielsucht-2103398.html/>, [13.10.2020].

Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ) (o.J.): Verfügbar unter <https://www.computersuchthilfe.info/unsere-studien> [13.10.2020].

Electronic Arts Inc. (EA) (2019): Annual Report Pursuant to Section 13 or 15(d) of the Securities Exchange Act of 1934. Verfügbar unter <https://d18rn0p25nwr6d.cloudfront.net/CIK-0000712515/05b54489-fd92-4ddd-8ad6-ed47c6395c12.pdf> [13.10.2020].

Forsa (2020): Game- und Social-Media-Konsum im Kindes- und Jugendalter - Wiederholungsbefragung vor dem Hintergrund der Corona-Krise (Längsschnittuntersuchung). Verfügbar unter <https://www.dak.de/dak/download/forsa-ergebnisse-2296320.pdf> [13.10.2020].

Forsa (2019): Geld für Games - wenn Computerspiel zum Glücksspiel wird. Verfügbar unter <https://www.dak.de/dak/download/computerspielsucht-2103404.pdf> [13.10.2020].

Grünblatt, Martin (2013): Wie In-Game-Käufe den Gaming-Markt beleben – Ein Beispiel aus Spanien. Marketing Review St. Gallen, 30(2), 24-37.

Hayer, Tobias; Kalke, Jens; Meyer, Gerhard; Brosowski, Tim (2018): Do simulated gambling activities predict gambling with real money during adolescence? Empirical findings from a longitudinal study. Journal of gambling studies, 34(3), 929-947.

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

Mattsson, Marcus; Barkmann, Simon (2019): Microtransactions and lotteries in video-games. Verfügbar unter <https://hb.diva-portal.org/smash/get/diva2:1380532/FULLTEXT01.pdf> [13.10.2020].

Meschik, Markus (2018): »Loot Boxes« – Über die Verwandtschaft von Videospiele und Glücksspiel. Medienimpulse, 56(1).

- Meyer, Gerhard; Brosowski, Tim; von Meduna, Marc; Hayer, Tobias (2016): Simuliertes Glücksspiel. Zeitschrift für Gesundheitspsychologie, 23, 153-168.
- Pfeiffer, Regine (2015): Hochprozentiges für Kinder, Jugendliche und Erwachsene – Das Abhängigkeitspotenzial von Online-Rollenspielen und Browserspielen. In Christoph Möller (Hrsg.), Internet- und Computersucht. Ein Praxishandbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern (S. 145-172). Stuttgart: Kohlhammer.
- Sauer, Annika (2018): eSport, Netzwerkeffekte und Lindahl-Preise. Wiesbaden: Springer Gabler.
- Schaack, Christian; Dreier, Michael; Theis, Caroline; Krell, Mathias; Roth, Nina (2019): Glücksspielcharakter von Computerspielen. Suchttherapie, 20(04), 198-202.
- Statistisches Bundesamt (2020): Ausstattung privater Haushalte mit Informations- und Kommunikationstechnik im Zeitvergleich - Deutschland. Verfügbar unter <https://www.destatis.de/DE/Themen/Gesellschaft-Umwelt/Einkommen-Konsum-Lebensbedingungen/Ausstattung-Gebrauchsgueter/Tabellen/liste-infotechnik-d.html> [13.10.2020].
- Verbrauchs- und Medienanalyse (VuMA) (2019): Anzahl der Smartphone-Nutzer in Deutschland in den Jahren 2009 bis 2019. Verfügbar unter <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/198959/umfrage/anzahl-der-smartphonenuutzer-in-deutschland-seit-2010/> [13.10.2020].
- Ivanov, Martin; Wittenzellner, Helmut; Wardaszko, Marcin (2019): Video game monetization mechanisms in triple A (AAA) video games. In Marcin Wardaszko (Hrsg.), Simulation & Gaming Through Times and Across Disciplines (S. 419-438). Warschau: Kozminski University.
- Zendle, David; Meyer, Rachel; Over, Harriet (2019): Adolescents and loot boxes: Links with problem gambling and motivations for purchase. Royal Society Open Science, 6(6), 190049.