

Podcast: Softwarekatastrophen

9. September 2022

Let's Go Whaling: Mikrotransaktionen in Videospielen

Quellen:

- Bitkom. Anteil der Computer- und Videospiele in Deutschland in den Jahren 2013 bis 2021. Statista. Last access on 2022-06-18. Sept. 2021. url: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/315860/umfrage/anteil-der-computerspieler-in-deutschland/>.
- Andy Chalk. Diablo Immortal microtransactions have sparked a brutal backlash. Last access on 2022-06-15. June 2022. url: <https://www.pcgamer.com/diablo-immortal-microtransactions-have-sparked-a-brutal-backlash/>.
- Dalton Cooper. 6 Year Old Spends \$16,000 on Microtransactions Using Mom's Credit Card. Last access on 2022-06-20. Dec. 2020. url: <https://gamerant.com/6-year-old-spends-16k-microtransactions-moms-credit-card-sonic-forces-ios-apple/>.
- E Evers, N Van De Ven, and D Weeda. "The hidden cost of microtransactions: Buying in-game advantages in online games decreases a player's status". In: International Journal of Internet Science 10.1 (2015), pp. 20–36. doi: <https://pure.uvt.nl/ws/portalfiles/portal/9310069/SocPsy-Van-de-Ven-hidden-cost-IJoIS-2015.pdf>.
- game. Umsatz mit dem Verkauf von Computer- und Videospielen (Software) in Deutschland von 2006 bis 2021. Last access on 2022-06-18. Apr. 2022. url: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/3947/umfrage/umsatz-im-markt-fuer-computer-und-videospiele-in-deutschland-seit-2006/>.
- game. Umsatz mit In-Game-Käufen in Computer- und Videospielen (u.a. Mikrotransaktionen) in Deutschland von 2008 bis 2021 (in Millionen Euro). Last access on 2022-06-18. Apr. 2022. url: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/200040/umfrage/umsatz-mit-virtuellen-zusatzinhalten-fuer-videospiele-in-deutschland-seit-2008/>.
- game. Umsatz mit virtuellen Gütern/Zusatzinhalten und Abonnements in Games (Konsole und PC) in Deutschland von 2013 bis 2020 (in Millionen Euro). Statista. Last access on 2022-06-11. Aug. 2021. url: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/161865/umfrage/umsatz-mit-online-und-browser-games-in-deutschland/>.
- Erin Gibson et al. "The relationship between videogame micro-transactions and problem gaming and gambling: A systematic review". In: Computers in Human Behavior 131 (2022), p. 107219. issn: 0747-5632. doi: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107219>. url: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563222000413>.
- Ben Gilbert. Fans are outraged by the new 'Star Wars' game. Last access on 2022-06-15. Nov. 2017. url: <https://www.businessinsider.com/star-wars-battlefront-2-microtransactions-outrage-2017-11>.
- Mihovil Grguric. What Are "Mobile Game Whales" & How to Find Them. Last access on 2022-06-11. Nov. 2019. url: <https://medium.com/swlh/what-are-mobile-game-whales-how-to-find-them-guide-included-fa4b29a6ccf3>.

- Juho Hamari and Lauri Keronen. "Why do people buy virtual goods: A meta-analysis". In: *Computers in Human Behavior* 71 (2017), pp. 59–69. issn: 0747-5632. doi: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.042>. url: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563217300547>.
- Torulf Jernström. Let's go whaling. Last access on 2022-06-10. Youtube, 2016. url: <https://www.youtube.com/watch?v=xNjI03CGkb4>.
- Hyoun Kim, Samantha Hollingshead, and Michael Wohl. "Who Spends Money to Play for Free? Identifying Who Makes Micro-transactions on Social Casino Games (and Why)". In: *Journal of Gambling Studies* 33.2 (2017), pp. 525–538. doi: 10.1007/s10899-016-9626-6.
- Erica Neely. "Come for the Game, Stay for the Cash Grab: The Ethics of Loot Boxes, Microtransactions, and Freemium Games". In: *Games and Culture* 16.2 (2021), pp. 228–247. doi: 10.1177/1555412019887658.
- Pwc. Prognose zum Umsatz mit Videospiele in Deutschland von 2003 bis 2025 (in Millionen Euro). Statista. Last access on 2022-06-18. Sept. 2021. url: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/3765/umfrage/konsumentenausgaben-im-segment-games-seit-2003/>.
- Sebastian Schwiddessen. Next Loot Box Crackdown: Belgium - Legal Remarks. Last access on 2022-06-10. Apr. 2018. url: <https://www.linkedin.com/pulse/next-loot-box-crackdown-belgian-gambling-commission-sebastian/>.
- GameSpot Staff. Star Wars Battlefront 2's Loot Box Controversy Explained. Last access on 2022-06-12. Nov. 2022. url: <https://www.gamespot.com/articles/star-wars-battlefront-2s-loot-box-controversy-expl/1100-6455155/>.
- Allison Stalberg. 20 Games With The Best DLC Content, Ranked. Last access on 2022-06-19. May 2021. url: <https://gamerant.com/games-best-dlc-skyrim-fallout-hitman-red-dead-redemption/>.
- Statista. Wie häufig geben Sie Geld für In-Game-Käufe in Videospiele aus? Statista. Last access on 2022-06-11. Dec. 2016. url: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/684967/umfrage/umfrage-zur-haeufigkeit-von-in-game-purchases-in-videospielen-in-deutschland/>.
- Statista. Wie viel Geld haben Sie in den letzten 12 Monaten für In-Game-/ In-App- Käufe in Videospiele ausgegeben? Statista. Last access on 2022-06-11. Dec. 2016. url: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/684982/umfrage/umfrage-zur-hoehe-der-ausgaben-fuer-in-game-purchases-in-videospielen/>.
- Nicholas Straub. Every Country With Laws Against Loot Boxes (& What The Rules Are). Last access on 2022-06-20. Oct. 2020. url: <https://screenrant.com/lootbox-gambling-microtransactions-illegal-japan-china-belgium-netherlands/>.
- Nenad Tomić. "Economic model of microtransactions in video games". In: *Journal of Economic Science Research* 1.1 (2018). doi: 10.30564/jesr.v1i1.439.
- unknown. Container. Last access on 2022-06-19. url: <https://counterstrike.fandom.com/wiki/Container>.