

Literaturverzeichnis zur proJugend 1/2023

Gaming, Gambling, Challenges

Verstärkte Mediennutzung: Zunahme der Suchtgefahr?

von Felix Reer und Thorsten Quandt

Literatur:

Barr, Matthew/Copeland-Stewart, Alicia (2022). Playing video games during the COVID-19 pandemic and effects on players' well-being. In: *Games and Culture*, 17 (1), pp. 122-139. DOI: 10.1177/15554120211017036.

Hawes, Mariah T./Szenczy, Aline K./Klein, Daniel N./Hajcak, Greg/Nelson, Brady D. (2021). Increases in depression and anxiety symptoms in adolescents and young adults during the COVID-19 pandemic. In: *Psychological Medicine* (online first). DOI: 10.1017/S0033291720005358.

Hawes, Mariah T./Szenczy, Aline K./Klein, Daniel N./Hajcak, Greg/Nelson, Brady D. (2021). Increases in depression and anxiety symptoms in adolescents and young adults during the COVID-19 pandemic. In: *Psychological Medicine*, pp. 1-9. DOI: 10.1017/S0033291720005358.

Kayis, A. Rifat/Satici, Begum/Deniz, M. Engin/Satici, Seydi A./Griffiths, Mark D. (2021). Fear of COVID-19, loneliness, smartphone addiction, and mental wellbeing among the Turkish general population: a serial mediation model. In *Behaviour & Information Technology* (online first). DOI: 10.1080/0144929X.2021.1933181.

Luo, Tao/Chen, Wei/Liao, Yanhui (2021). Social media use in China before and during COVID-19: Preliminary results from an online retrospective survey. In: *Journal of Psychiatric Research*, 140, pp. 35-38. DOI: doi.org/10.1016/j.jpsychires.2021.05.057.

Masaeli, Nassim/Farhadi, Hadi (2021). Prevalence of Internet-based addictive behaviors during COVID-19 pandemic: A systematic review. In: *Journal of Addictive Diseases*, 39 (4), pp. 468-488. DOI: 10.1080/10550887.2021.1895962.

Reer, Felix/Janzik, Robin/Wehden, Lars-Ole/Quandt, Thorsten (2021a). Entertainment theories and media addiction. In: Vorderer, Peter/Klimmt, Christoph (Hrsg.), *The Oxford handbook of entertainment theory*. Oxford: Oxford University Press, pp. 799–818. DOI: 10.1093/acrefore/9780190228613.013.1154.

Reer, Felix/Festl, Ruth/Quandt, Thorsten (2021b). Investigating problematic social media and game use in a nationally representative sample of adolescents and younger adults. In: *Behaviour & Information Technology*, 40 (8), pp. 776-789. DOI: 10.1080/0144929X.2020.1724333.

Reer, Felix/Quandt, Thorsten (2021). Games addiction: A comprehensive overview. In: Nussbaum, Jon (Hrsg.), Oxford research encyclopedia of communication. Oxford: Oxford University Press. DOI: 10.1093/acrefore/9780190228613.013.1154.

Reer, Felix/Wehden, Lars-Ole/Janzik, Robin/Quandt, Thorsten (2022). Examining the interplay of smartphone use disorder, mental health, and physical symptoms. In: Frontiers in Public Health, 10, Artikel 834835. DOI: 10.3389/fpubh.2022.834835.

Schatto-Eckrodt, Tim/Janzik, Robin/Reer, Felix/Boberg, Svenja/Quandt, Thorsten (2020). A computational approach to analyzing the Twitter debate on gaming disorder. In: Media and Communication, 8 (3), pp. 205-218. DOI: 10.17645/mac.v8i3.3128.

Teng, Zhaojun/Pontes, Halley M./Nie, Qian/Griffiths, Mark D./Guo, Cheng (2021). Depression and anxiety symptoms associated with internet gaming disorder before and during the COVID-19 pandemic: A longitudinal study. In: Journal of Behavioral Addictions, 10 (1), pp. 169-180. DOI: 10.1556/2006.2021.00016.

Wehden, Lars-Ole/Reer, Felix/Janzik, Robin/Quandt, Thorsten (2021). Investigating the problematic use of sexually explicit Internet content: A survey study among German Internet users. In: Sexual Health & Compulsivity, 28 (3-4), pp. 127-151. DOI: 10.1080/26929953.2022.2032514.

Die komplette Literatur zu diesem Artikel finden Sie online unter www.merz-zeitschrift.de/alle-ausgaben/details/2022-04-medien-und-sucht.

Monetarisierung von Videospiele

von Mel-David Tersteegen

Literatur:

Anderie, Lutz (2020): Frankfurt Game Studies: Monetarisierungsmodelle und Cloud Gaming; Forschungsergebnisse I, Wirtschaftsinformatik Games/E-Commerce. Online verfügbar unter: https://www.frankfurt-university.de/fileadmin/standard/Hochschule/Fachbereich_3/Kontakt/Professor_inn_en/Anderie/Frankfurt_Game_Studies_Final_Report.pdf [13.03.2022].

Dreier, Michael; Wölfling, Klaus; Duven, Eva; Giral, Sebastian; Beutel, Manfred; Müller, Kai W. (2017): « Free-to-play: About addicted Whales, at risk Dolphins and healthy Minnows. Monetization design and Internet Gaming Disorder », *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 Gabler.

game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2020): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020. Online verfügbar unter: <https://www.game.de/wp-content/uploads/2020/08/game-Jahresreport-2020.pdf> [14.03.2022].

HMS Hamburg Media School (2021): Die Games-Branche in Deutschland 2018/19/20. Online verfügbar unter: https://www.game.de/wp-content/uploads/2020/12/Games-Studie_2018-20_HMS_2021-01-26_V3.pdf [04.03.2022].

Ingold, Christian (2020): Faktenblatt Gaming – Gambling. Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltensstörungen. Online verfügbar unter: https://www.spielsucht-radix.ch/wp-content/uploads/2020/07/20200702-Faktenblatt-Spielende_Eltern-Gaming-Gambling-V5.pdf [08.03.2022].

Liebe, Kai (2021): Die fünf teuersten Skins in CS:GO. Esports. Online verfügbar unter: <https://www.esports.com/de/die-fuenf-teuersten-skins-in-csgo-181799> [06.08.21].

May, Olaf (2021): Die Gaming-Trends 2021. Berlin: Bitkom Präsidium. Online verfügbar unter: <https://www.bitkom.org/sites/default/files/2021-08/bitkom-charts-gaming-trends-23-08-2021.pdf> [18.03.2022].

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2021): JIM-Studie 2021 - Jugend, Information, Medien. Online verfügbar unter: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei.pdf [04.03.2022].

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“. Online verfügbar unter: <https://www.dak.de/dak/download/statement-thomasius-2103384.pdf> [09.03.2022].

Technischer Jugendschutz bei Online-Games

Von Sonja Schwendner und Maria Monninger

Literatur:

Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM): „Aktivitäten: Jugendschutz: Aktuelle Themen: Online-Games: Was neben Spaß beim Gaming noch zu beachten ist“, <https://www.blm.de/aktivitaeten/jugendschutz/themen-blm-jugendschutz/games.cfm> (Abruf am 13.09.2022)

Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM): Jugendschutzbericht 2021, https://www.blm.de/files/pdf2/blm-jugendschutzbericht_2021_final.pdf (Abruf am 13.09.2022)

Die Medienanstalten: Schwerpunktanalyse der Medienanstalten 2021 „Jugendschutzrelevante Aspekte in Online-Games“, Dezember 2021 AG „SPA Online-Games“, https://www.kjm-online.de/fileadmin/user_upload/KJM/Publikationen/Studien_Gutachten/Schwerpunktanalyse_Jugendschutzrelevante_Aspekte_in_Online_Games.pdf (Abruf am 13.09.2022)

Die Medienanstalten: „Schwerpunktanalyse der Landesmedienanstalten 2021: Jugendschutzrelevante Aspekte in Online-Games: Zusammenfassung“, [Schwerpunktanalyse 2021 Jugendschutzrelevante Aspekte in Online Games Summary.pdf \(kjm-online.de\)](https://www.kjm-online.de/fileadmin/user_upload/KJM/Publikationen/Studien_Gutachten/Schwerpunktanalyse_2021_Jugendschutzrelevante_Aspekte_in_Online_Games_Summary.pdf) (Abruf am 13.09.2022)

Kommission für Jugendmedienschutz: Pressemitteilung 03/2022 vom 14.02.2022: „Games unter der Lupe – Exzessive Nutzung, unterschiedliche Alterseinstufungen und Kostenrisiken sind Problemfelder“, <https://www.kjm-online.de/service/pressemitteilungen/meldung/games-unter-der-lupe-exzessive-nutzung-unterschiedliche-alterseinstufungen-und-kostenrisiken-sind-problemfelder>

Kommission für Jugendmedienschutz: Pressemitteilung 02/2018 vom 03.05.2018: „Meilenstein im technischen Jugendmedienschutz: Erste Jugendschutzprogramme für geschlossene Systeme als geeignet beurteilt“

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: KIM-Studie 2020: Kindheit, Internet, Medien: Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM-Studie 2021: Jugend, Information, Medien – Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger von 2021

Swendner, Sonja: „Games: Neue Herausforderungen für den Kinder- und Jugendmedienschutz“, in: „Kinder- und Jugendmedienschutz: Informationsbroschüre für Pädagog*innen und Erziehende“ herausgegeben von Kommission für Jugendmedienschutz, Berlin, Juni 2021

Mutproben in sozialen Medien

von Johannes Gemkow

Literatur:

Brüggen, Niels; Dreyer, Stephan; Drosselmeier, Marius; Gebel, Christa; Hasebrink, Uwe; Rechlitz, Marcel: Jugendmedienschutzindex: Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken. Ergebnisse der Befragung von Heranwachsenden und Eltern. Berlin/Hamburg/München 2017.
https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/jff/projekte/jugendmedienschutzindex/jff_FSM_Jugendmedienschutzindex.pdf [Zugriff: 9.9.2022].

Brüggen, Niels; Dreyer, Stephan; Gebel, Christa; Lauber, Achim; Müller, Raphaela; Stecher, Sina: Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln. Herausgegeben von: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. Bonn 2019.

Hasebrink, Uwe; Lampert, Claudia; Thiel, Kira: Online-Erfahrungen von 9- bis 17-Jährigen. Ergebnisse der EU Kids Online-Befragung in Deutschland 2019. Hamburg 2019, 2. überarb. Auflage.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs): JIM-Studie 2021. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jährige.
https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei.pdf.

Medienkompetenzförderung in stationären Einrichtungen der Jugendhilfe

Erfahrungen aus dem Projekt Stationär 4.0 *

von Esther Christmann

Literatur:

*Stationär 4.0. Digitale Medien in der stationären Kinder- und Jugendhilfe wurde 2019 bis 2020 als Qualifizierungsinitiative unter Leitung der Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern entwickelt. Sie wurde gefördert aus Mitteln des Bayerischen Staatsministeriums für Familie, Arbeit und Soziales (StMAS).

Das gleichnamige digitale Modulhandout ist im Rahmen des Projektes entstanden und ist über den Materialdienst der aj Bayern erhältlich. (Bitte überprüfen und Link für den Bezug einfügen, falls das stimmt. Ich kann es leider nicht finden! KG)

Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V. (2021): Modulhandbuch - stationär 4.0 Digitale Medien in der stationären Kinder- und Jugendhilfe.

Council of Europe (2019): Leitlinien zur Achtung, zum Schutz und zur Verwirklichung der Rechte des Kindes im digitalen Umfeld.

Stiftung Digitale Chancen. Hajok, D. (2019): Herausforderungen für die Kinder-, Jugend- und Erziehungshilfen: Pädagogische Fachkräfte im Spannungsfeld digitaler Medien. In: TPJ – Theorie und Praxis der Jugendhilfe, Heft 24, S. 36 – 61.

Bundeszentrale für politische Bildung (2019): Computerspiele. Basisinformationen und praktische Tipps zum pädagogischen Umgang. Download:

https://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/Spielbar_Broschuere_Web_2019_0.pdf

Digitale Spiele in der Praxis - medienpädagogischen Ansätze und Projekte

von Björn Friedrich und Bastian Krupp

Literatur:

Keine Literatur vorhanden gesondert.

Bitte bei Nachfragen sich an

<https://www.studioimnetz.de/>

wenden.