

Literaturverzeichnis

- Appbrain (2016). Anzahl der angebotenen Apps in den Top App-Stores im August 2016. Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/208599/umfrage/anzahl-der-apps-in-den-top-app-stores/>.
- AppData (2013); Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/226180/umfrage/die-bekanntesten-gaming-app-entwickler-nach-der-anzahl-der-aktiven-nutzer/>
- Bellavance, Marc (2012): Essential Facts about the Computer and Video Game Industry – Sales, Demographic and Usage Data.
- Bitkom (2014). Gaming in Deutschland – Markt und Trends. Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über <https://www.bitkom.org/Presse/Anhaenge-an-PIs/2014/August/BITKOM-Praesentation-PK-Gaming-06-08-2014.pdf>.
- Bitkom (2016). Gaming-Trends in Deutschland. Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über <https://www.bitkom.org/Presse/Pressegrafik/2016/August/Gaming/Bitkom-Praesentation-PK-Gaming-11-08-2016-final.pdf>.
- Bitkom Research (2014b); Präsentation Gaming in Deutschland – Markt und Trends 06.08.2014
- Bitkom Research (2015a); <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/238845/umfrage/umsaetze-im-gaming-markt-in-deutschland/>
- Bitkom Research (2015b); <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/238994/umfrage/nutzung-von-gaming-in-deutschland-nach-genre/>
- Bitkom Research (2015c); <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/315938/umfrage/umfrage-zu-den-bevorzugten-gaming-genres-in-deutschland/>
- Bitkom Research (2016); <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/315860/umfrage/anteil-der-computerspieler-in-deutschland/>
- BIU (2016); Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware „Jahresreport der Computer- und Videospielebranche 2016“
- BIU Online (2013); http://www.biu-online.de/fileadmin/user_upload/bilder/marktzahlen/2013/2013_absatz_plattformen_vergleich.png
- BIU Online (2014); <http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen-1-halbjahr->

2014 /spiele-apps-mobile-games/gesamtmarkt-digitale-spiele.html

BIU Online (2015); <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/200042/umfrage/nutzer-von-virtuellen-zusatzinhalten-fuer-videospiele-in-deutschland-seit-2008/>

BIU Online (2016a); https://www.biu-online.de/wp-content/uploads/2016/07/BIU_Jahresreport_2016.pdf

BIU Online (2016b); <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/200033/umfrage/umsatz-mit-gebuehren-fuer-online-und-browsergames-in-deutschland-seit-2008/>

BIU/Ovum/PwC (2014); <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/12843/umfrage/umsaetze-mit-online-spielen-seit-2003/>

BIU (2017). Anzahl der Nutzer von Online- und/oder Browsergames in Deutschland von 2008 bis 2015 (in Millionen). Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/200038/umfrage/anzahl-der-nutzer-von-online-und-browsergames-in-deutschland-seit-2008/>.

BZgA (2016). Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland 2015. Ergebnisse des Surveys 2015 und Trends. Ergebnisbericht Technical Report, Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

Casino City (2016); Non English Ranked Online Fantasy Sports Sites. Zugriff am 07.10.2016 über <http://online.casinocity.com/fantasy-sports/>.

Casino Online (2016). eSports Manipulationsskandal: Lee „Life“ Seung Hyun wird lebenslang gesperrt. Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über <https://www.casinoonline.de/nachrichten/esports-manipulationsskandal-lee-life-seung-hyun-wird-lebenslang-gesperrt-4948/>.

Chi (2011): Social Game Studies at CHI 2011 Workshop Proceedings

Chip (2015). DotA2: Über 10 Millionen spielen League of Legends-Konkurrent, Zugriff am 01.06.2017 über http://www.chip.de/news/DotA2-ueber-10-Millionen-spielen-League-of-Legends-Konkurrent_75736948.html

comScore (2012); <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/222340/umfrage/reich-weitenstaerkste-gaming-angebote-in-deutschland/>

Daily Fantasy Sports 101 (2016); DraftKings vs Fanduel Fantasy Football. Zugriff a,

- 07.02.2017 über <http://www.dailyfantasysports101.com/draftkings-vs-fan-duel-fantasy-football>.
- Derevensky, J. L., Gainsbury, S. M., Gupta, R., & Ellery, M. (2013). Play-for-fun/social-casino gambling: An examination of our current knowledge. Zugriff am 12.02.2017 über <https://www.manitobagamblingresearch.com/system/files/private/Full%20Report%20Play%20For%20Fun%20Social%20Casino%20Gambling-%20An%20Examination%20of%20Our%20Current%20Knowledge.pdf>.
- Dickerson, Mark (1993). "Internal and external determinants of persistent gambling: Problems in generalising from one form of gambling to another." *Journal of Gambling Studies* 9.3: 225-245.
- Distimo (2014); Ranking der Anbieter von Social Casino Gaming-Apps mit den größten Umsatzanteilen im Google Play Store im März 2014. Zugriff am 20.02.2017 über <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/295804/umfrage/marktanteile-der-online-spieleanbieter-im-google-play-store/>.
- eBizMBA (2017). Top 10 Spiele-Webseiten nach Anzahl der monatlichen Besucher in den USA im April 2017 (in Millionen). Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/74345/umfrage/reichweite-von-spiele-webseiten-in-den-usa/>.
- Electronic Sports League (2016). Kennzahlen zu ESL im Juli 2016 (in 1.000). Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/261940/umfrage/kennzahlen-zur-electronic-sports-league/>.
- eMarketer (2013); <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/164288/umfrage/umsatzprognose-fuer-mobile-gaming-in-den-usa/>
- e-Sports Earnings (2017); Largest Overall Prize Pools in eSports, Zugriff am 01.06.2017 über <https://www.esportsearnings.com/tournaments>
- Eurostat (2016); <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/164004/umfrage/prognostizierte-bevoelkerungsentwicklung-in-den-laendern-der-eu/>
- Everyplay (2014a); http://files.unity3d.com/everyplay/Mobile_Gaming_Social_Motivations.zip
- Everyplay (2014b); <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/364993/umfrage/>

durchschnittliche-monatliche-ausgaben-fuer-mobile-games-nach-woechentlicher-spielzeit/

- Ezell, T. (2015); FanDuel Review. RotoGrinders. Zugriff am 01.03.2017 über <https://rotogrinders.com/reviews/fanduel-promocode-115>
- FanDuel (2015); Market Size for Daily Fantasy Sports. Zugriff am 05.06.2016 über <http://www.fanduel.com/investors>.
- Fiedler, I. C., & Rock, J. P. (2009). Quantifying skill in games—Theory and empirical evidence for poker. *Gaming Law Review and Economics*, 13(1), 50-57.
- Fiedler, I. (2016). Glücksspiele. Peter Lang GmbH, Internationaler Verlag der Wissenschaften.
- Finance Magazin (2016); Finance Ergebnis- und Umsatzmultiples. Zugriff am 26.01.2017 über http://www.finance-magazin.de/fileadmin/PDF/Multiples/Finance_Multiples_Januar_Februar_2016.pdf.
- Fortune (2014); Why millions are gung-ho for this gaming company. Fortune.com. Zugriff am 01.03.2016 über <http://fortune.com/2014/01/27/why-millions-are-gung-ho-for-this-gaming-company>
- Fortune (2016); Are Daily Fantasy Sports Gambling?. Zugriff am 02.03.2016 über <http://www.usnews.com/debate-club/are-daily-fantasy-sports-gambling/>
- FSTA (2016a); Industry Demographics – Actionable Insights & Insightful Data. Zugriff am 01.02.2017 über <http://fsta.org/research/industry-demographics/>
- FSTA (2016b); Why Fantasy Sports is not Gambling – Understanding A Game of Skill. Zugriff am 01.02.2017 über <http://www.fsta.org/research/why-fantasy-sports-is-not-gambling/>
- Fu, W. & Yu, C. K.-C. (2015). Predicting disordered gambling with illusory control, gaming preferences, and internet gaming addiction among Chinese youth. *International Journal of Mental Health and Addiction* 13, 391 – 401.
- Gainsbury, S. M., Hing, N., Delfabbro, P., Dewar, G., & King, D. L. (2015). An exploratory study of interrelationships between social casino gaming, gambling, and problem gambling. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 13(1), 136-153.
- Game Bundesverband (2014); <http://game-bundesverband.de/de/mit-266-milliarden->

- euro-ist-deutschland-groster-gamesmarkt-in-europa-newzoo-und-g-a-m-e-bundesverband-legen-marktzahlen-fur-2013-vor/
- Game Industry (2014); <http://www.gamesindustry.biz/articles/2014-01-28-gungho-expects-USD1-2-billion-revenue-this-fiscal-year>
- GfK (2017). Umsatz im Gesamtmarkt für Computer- und Videospiele (ohne Spielkonsolen) in Deutschland von 2009 bis 2016 (in Millionen Euro). Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/317808/umfrage/umsatz-im-markt-fuer-computer-und-videospiele-in-deutschland/>.
- gfu (2017). Durchschnittspreise für verkaufte Spielkonsolen und Videogames in Deutschland von 2005 bis 2016 (in Euro). Zugriff am 08.03.2017 über <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/28271/umfrage/durchschnittspreise-fuer-konsolen-und-videogames-seit-2005/>
- Golem (2014). 624 Millionen US-Dollar Umsatz mit League of Legends. Zugriff am 28.03.2017 über <http://www.golem.de/news/free-to-play-624-millionen-us-dollar-umsatz-mit-league-of-legends-1401-104032.html>
- Grove, C., & Krejciak, A. (2015). eSports Betting: It's real, and bigger than you think. Anaheim, CA: Eilers Research.
- Groves, S. J., Skues, J. L., & Wise, L. Z. (2014). Assessing the potential risks associated with Facebook game use. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(5), 670-685.
- Gupta, R., Derevensky, J. & Wohl, M. (2013). A qualitative examination of online gambling, culture among college students: Factors influencing participation, maintenance and cessation. Paper presented at the 15th International Conference on Gambling and Risk Taking, Las Vegas, NV.
- Hardoon, K. K., & Derevensky, J. L. (2001). Social influences involved in children's gambling behavior. *Journal of Gambling Studies*, 17(3), 191-215.
- Hou, J. (2011). Uses and gratifications of social games: Blending social networking and game play. *First Monday*, 16 (7). Zugriff am 01.11.2016 über <http://journals.uic.edu/ojs/index.php/fm/article/view/3517/3020>.
- Hsiao, C. C. & Chiou, J. S. (2012). The effects of a player's network centrality on resource accessibility, game enjoyment, and continuance intention: A study on

- online gaming communities. *Electronic Commerce Research and Applications*, 11, 75 – 84.
- H2 Gambling Capital (2017). Bruttospielerträge im weltweiten Online-Glücksspielmarkt von 2003 bis 2018* (in Milliarden US-Dollar). Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/168622/umfrage/marktvolumen-im-online-gluecksspielmarkt-weltweit-seit-2003/>.
- IDATE (2014). *Social Gaming – Markets and Trends, 2012-2016*. Digiworld Economic Journal, no. 94, 2nd Q. 2014.
- IfD Allensbach (ACTA 2014a); <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/168809/umfrage/anzahl-online--und-offlinespieler-computerspiele/>
- IfD Allensbach (ACTA 2014b); <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/168808/umfrage/nutzung-von-computerspielen-und-konsolenspielen/>
- IfD Allensbach (2016). Anzahl der Mitglieder von sozialen Netzwerken, die dort Spiele spielen, in Deutschland von 2013 bis 2016 (in Millionen). Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/282528/umfrage/soziale-netzwerke--spiele-spielen/>.
- iGamingBusiness (2017). DraftKings continues expansion with germany launch. Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über <http://www.igamingbusiness.com/news/draftkings-continues-expansion-germany-launch>.
- IHS (2011); <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/223772/umfrage/prognose-zum-umsatz-mit-social-games>
- Institut für Medien- und Kommunikationspolitik (2017). Umsatz der führenden Unternehmen im Bereich Videospiele weltweit im Jahr 2016 (in Milliarden US-Dollar). Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/194749/umfrage/die-10-groessten-game-publisher-weltweit/>.
- Iresearch (2016); http://www.iresearchchina.com/content/details7_20898.html
- Juniper Research (2017). Prognose zum Umsatz mit virtuellen Gütern in mobilen Social Games weltweit im Jahr 2011 und 2016 (in Milliarden US-Dollar). Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/222282/umfrage/prognostizierter-umsatz-mit-virtuellen-guetern-in-mobilen-social-games/>.

- Karlsen, F. (2011). Entrapment and near miss: A comparative analysis of psycho-structural elements in gambling games and massively multiplayer online role-playing games. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9, 193 – 207.
- Kellermann, B (1999). "Psychosoziale Aspekte der Glücksspielsucht." *Psychosoziale Aspekte der Glücksspielsucht*: 51-61.
- King Digital Entertainment (2017). Umsatz von King Digital Entertainment weltweit in den Jahren 2014 bis 2016 (in Millionen US-Dollar). Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/584048/umfrage/umsatz-von-king-digital-entertainment-weltweit/>.
- Kleibrink, J. & Köster, B. (2017). Der Glücksspielmarkt in Deutschland – Eine volkswirtschaftliche Betrachtung. Handelsblatt Research Institute. Zugriff am 01.02.2017 über http://research.handelsblatt.com/assets/uploads/Gl%C3%BCcksspiel_Studie1_010417.pdf
- Legal Sports Report (2016a); What Are The States Where You Can Play Daily Fantasy Sports?. Zugriff am 01.02.2017 über <http://www.legalsportsreport.com/daily-fantasy-sports-blocked-allowed-states/>
- Legal Sports Report (2016b); Daily Fantasy Sports Investment & Acquisition Tracker. Zugriff am 02.02.2017 über <http://www.legalsportsreport.com/dfs-investment-and-acquisition-tracker>
- Legal Sports Report (2016c); Amaya Acquires Victiv As PokerStars Daily Fantasy Sports Platform; Rebranded as StarsDraft. Zugriff am 18.08.2016 über <http://www.legalsportsreport.com/3054/amaya-acquires-victiv-for-dfs/>
- Llamas, S., & James, R. (2015). *eSports The Market Brief 2015/2016 Update*. New York, NY: Super Data Research.
- Lolesports (2015); Worlds 2015 Viewership, Zugriff am 01.06.2017 über http://www.lolesports.com/en_US/articles/worlds-2015-viewership
- Luton, W. (2013). Free-to-play: Making money from games you give away. *New Riders*.

- Martin, C.J.D. (2014). Big Data and Social Casino Gaming. Canadian Gaming Lawyer Magazine. Zugriff am 03.05.2017 über https://imgl.org/sites/default/files/media/bigdataandsocialcasinogaming_christinemartind_cgl_summer2014.pdf.
- Metricsmonk (2016); <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/150961/umfrage/top-10-der-browsergames-auf-facebook-nach-anzahl-der-nutzer/>
- Metricsmonk (2017); Ranking der beliebtesten Browsergames auf Facebook nach der Anzahl der täglich aktiven Nutzer (DAU) weltweit im April 2016 (in Millionen). Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/150961/umfrage/top-10-der-browsergames-auf-facebook-nach-anzahl-der-nutzer/>.
- Meyer, G. (2010). Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hrsg.), Jahrbuch Sucht 2010 Geesthacht: Neuland.
- Meyer, G. (2011). Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hrsg.), Jahrbuch Sucht 2011 Geesthacht: Neuland.
- Meyer, G. (2012). Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hrsg.), Jahrbuch Sucht 2012 Geesthacht: Neuland.
- Meyer, G. (2013). Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hrsg.), Jahrbuch Sucht 2013 Geesthacht: Neuland.
- Meyer, G. (2014). Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hrsg.), Jahrbuch Sucht 2014 Geesthacht: Neuland.
- Meyer, G., Brosowski, T., von Meduna, M., & Hayer, T. (2016). Simuliertes Glücksspiel. Zeitschrift für Gesundheitspsychologie. Zugriff am 01.02.2017 über <http://econtent.hogrefe.com/doi/pdf/10.1026/0943-8149/a000144>.
- Meyer, C., Rumpf, H.-J., Kreuzer, A., de Brito, S., Glorius, S., Jeske, C., Kastirke, N., Porz, S., Schön, D., Westram, A., Klinger, D., Goeze, C., Bischof, G., & John, U. (2011). Pathologisches Glücksspielen und Epidemiologie (PAGE): Entstehung, Komorbidität, Remission und Behandlung. Endbericht. Universitätsmedizin Greifswald, Universität zu Lübeck und Forschungsgruppe S:TEP.
- Mierl, C. (2014): „Die Rolle von Value-Added Services innerhalb der Servicepolitik eines Unternehmens zur Steigerung der Kundenloyalität“

- Miller, E. & Singer, D. (2015); For Daily Fantasy-Sports Operators, the Curse of too much Skill. McKinsey & Company. Zugriff am 01.06.2017 über <http://www.mckinsey.com/industries/media-and-entertainment/our-insights/for-daily-fantasy-sports-operators-the-curse-of-too-much-skill>.
- Mobile Barometer (2013): Interrogare & SevenOne Media; https://www.sevenone-media.de/c/document_library/get_file?uuid=2d8c3341-6352-4eb2-9093-a0d6e5393ba2&groupId=10143
- Moses, M. (2006) Serious contender. eGaming Review, 25, 66.
- Mücke, Sturm & Company (2010); Verteilung der prognostizierten Einnahmen von sozialen Netzwerken in Deutschland im Jahr 2014 nach Sparten (in Millionen Euro). Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/151245/umfrage/umsatzprognose-fuer-soziale-netzwerke-in-deutschland-2014/>.
- NewZoo (2013); <https://newzoo.com/insights/infographics/global-games-market-report-infographics-2013/>
- NewZoo (2014): <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/243296/umfrage/marktvolumen-im-mmo-markt-weltweit/>
- NewZoo (2015): Global Games Market Report 2015. San Francisco, CA: NewZoo
- Newzoo (2016) Global Mobile Market Report 2016. San Francisco, CA: NewZoo
- Nielsen (2013): „Play vs. Stream: The modern gaming console“ <http://www.nielsen.com/us/en/insights/news/2013/play-vs--stream--the-modern-gaming-console.html>
- Olsen, P. (2012). Facebook Gambling App With Fluffy Creatures Definitely Not Aimed At Kids. Forbes.com. Zugriff 09.09.2016 über <https://www.forbes.com/sites/parmyolson/2012/08/08/facebook-gambling-app-with-fluffy-creatures-definitely-not-aimed-at-kids/#416375a14163>.
- Parke, A., & Griffiths, M. D. (2011a). Effects on gambling behaviour of developments in information technology: A grounded theoretical framework. International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning, 1(4), 36-48.
- Parke, A., & Griffiths, M. (2011b). Poker gambling virtual communities: The use of Computer-Mediated Communication to develop cognitive poker gambling

- skills. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 1(2), 31-44.
- Parke, A., & Griffiths, M. D. (2012). Effects on gambling behaviour of developments in information technology: A grounded theoretical framework. *Evolving Psychological and Educational Perspectives on Cyber Behavior*, 156.
- Parke, J., Wardle, H., Rigbye, J., & Parke, A. (2012). Exploring social gambling: Scoping, classification and evidence review.
- Parke, J. & Griffiths, M.D. (2007); The role of structural characteristics in gambling. In G. Smith, D. Hodgins & R. Williams (Eds.), *Research and Measurement Issues in Gambling Studies*. pp.211-243. New York: Elsevier.
- Petry, N. M. (2005); *Pathological gambling: Etiology, comorbidity, and treatment*. American Psychological Association.
- Playtech (2015); Verteilung des weltweiten Online-Glücksspielmarktes im Jahr 2014 nach Spielart, Playtech Annual Report and Accounts 2014. Zugriff am 01.06.2017 über <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/168629/umfrage/verteilung-des-weltweiten-online-gluecksspielmarktes-nach-spielart/>
- Pocket Gamer (2014); <http://www.pocketgamer.biz/asia/news/57076/its-official-puzzle-and-dragons-is-the-first-mobile-game-to-1-billion-in-revenue/>
- PwC (2016a). Prognose der Umsätze im Bereich Social/Casual Games in Deutschland von 2008 bis 2020 (in Millionen Euro). Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/239104/umfrage/umsaetze-im-markt-fuer-mobile-games-in-deutschland/>.
- PwC (2016b). Prognose zu den Konsumentenausgaben für Videospiele in Deutschland von 2003 bis 2020 (in Millionen Euro) Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/3765/umfrage/konsumentenausgaben-im-segment-games-seit-2003/>
- PwC (2017). Weltweiter Umsatz im Casino-Glücksspielmarkt von 2006 bis 2015* in Milliarden US-Dollar. Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/173671/umfrage/weltweiter-umsatz-im-casino-gaming-seit-2005/>.

- Sévigny, S., Cloutier, M., Pelletier, M-F. & Ladouceur, R. (2005). Internet gambling: Misleading payout rates during the „demo“ period. *Computers in Human Behavior*, 21, 153 – 158.
- Souza, E. (2015): The eSports industry to date: The drivers behind current and future growth. Paper presented at the eSports Conference, San Francisco, CA.
- Spiegel (2014); <http://www.spiegel.de/wirtschaft/unternehmen/boersengang-candy-crush-firma-king-digital-holt-500-millionen-dollar-a-960777.html>
- Statista (2003); <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/6065/umfrage/durchschnittliche-ausgaben-je-kinobesuch-fuer-verzehr-seit-2003/>
- Statista (2014a): Social Gaming Dossier 2014; <http://de.statista.com/statistik/studie/id/6524/dokument/social-gaming-statista-dossier/>
- Statista (2014b), 7681: Gaming - Statista Dossier 2014
- Statista (2014c); <http://de.statista.com/statistik/studie/id/10596/dokument/online-gluecksspielmarkt-statista-dossier/>
- Statista (2014d); Mobile Apps - Statista-Dossier 2014
- Statista (2014e); Spielekonsolen - Statista Dossier 2014
- Statista (2015a); <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/6071/umfrage/durchschnittliche-gesamtausgaben-je-kinobesuch/>
- Statista (2015b); <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/6068/umfrage/kinobesuche-pro-kopf-in-deutschland-seit-1999/>
- Statista (2015c); <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/248120/umfrage/prognose-zum-umsatz-in-der-gluecksspielbranche-in-deutschland/>
- Statista (2015d); <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/194749/umfrage/die-10-groessten-game-publisher-weltweit/>
- Statista & Computer Bild Spiele (2016a); Für welche Spielgenres interessieren Sie sich ganz allgemein?, Zugriff am 01.06.2017 über <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/684092/umfrage/umfrage-zum-interesse-an-verschiedenen-gaming-genres-in-deutschland/>
- Statista & Computer Bild Spiele (2016b); Welche dieser Spielgenres spielen Sie auf

- Ihrer mobilen Konsole?. Zugriff am 01.06.2017 über <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/684413/umfrage/umfrage-zu-beliebten-genres-beim-handheld-gaming-in-deutschland/>
- Statista & Computer Bild Spiele (2016c); Welche dieser Spielgenres spielen Sie auf Ihrem Smartphone?. Zugriff am 01.06.2017 über <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/684389/umfrage/umfrage-zu-beliebten-genres-beim-smartphone-gaming-in-deutschland/>
- Statista & Computer Bild Spiele (2016d); Welche dieser Spielgenres spielen Sie auf Ihrem Tablet?. Zugriff am 01.06.2017 über <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/684416/umfrage/umfrage-zu-beliebten-genres-beim-tablet-gaming-in-deutschland/>
- Statista Digital Market Outlook (2016). Prognose der Umsätze im Markt für digitale Games in Deutschland in den Jahren 2015 bis 2021 (in Millionen Euro). Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/455549/umfrage/umsaetze-im-markt-fuer-digitale-games-in-deutschland/>.
- Statista Digital Market Outlook (2017). Outlook Report: Videospiele. Trends, Insights & Top Player. Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über <https://de.statista.com/outlook/203/100/videospiele/weltweit#takeaway>.
- Statistisches Bundesamt (2017). Ausstattung privater Haushalte mit Informations- und Kommunikationstechnik – Deutschland. Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über https://www.destatis.de/DE/ZahlenFakten/GesellschaftStaat/EinkommenKonsumLebensbedingungen/AusstattungGebrauchsguerten/Tabellen/Infotechnik_D.html.
- Statistisches Bundesamt (2017). Prognostizierte Umsatzentwicklung in der Glücksspielbranche in Deutschland in den Jahren von 2007 bis 2018 (in Milliarden Euro). Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/248120/umfrage/prognose-zum-umsatz-in-der-gluecksspielbranche-in-deutschland/>.
- Super Data Research (2014a): Eastern Europe’s Digital Games Market
- Super Data Research (2014b): Mobile Games Market
- Super Data Research (2014c); <https://www.superdataresearch.com/mobile-games-brief/>

- Super Data Research (2014d); <http://www.superdataresearch.com/market-data/online-games-research/>
- Super Data Research (2014e); <http://www.superdataresearch.com/blog/pokemon-ipad/>
- Super Data Research (2014f); <http://www.superdataresearch.com/de-risking-game-development/>
- Super Data Research (2015a): MMO Games Market.
- Super Data Research (2015b): Digital Games in Asia.
- Super Data Research (2015c): Payment Preferences of Online Gamers 2015.
- Super Data Research (2016a): MMO & MOBA Games Market Report
- Super Data Research (2016b); <http://www.superdataresearch.com/blog/us-digital-games-market/>
- Super Data Research (2016c); <http://superdata-research.myshopify.com/products/payment-preferences-of-digital-gamers-2015-full?variant=920275883>
- Valve (2014). Free to Play: The Movie, Zugriff am 01.06.2017 über http://www.chip.de/video/Free-to-Play-Valves-geniale-Gaming-Doku-Video_68719529.html
- VGChartz (2017). Verkaufszahlen von Spielkonsolen in Deutschland im Jahr 2016 nach Plattform (in 1.000 Stück). Zuletzt aufgerufen am 07.06.2017 über <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/683883/umfrage/absatz-von-spielkonsolen-in-deutschland-nach-plattform/>.
- Wood, R. T. & Williams, R. J. (2009); Internet Gambling: Prevalence, Patterns, Problems, and Policy Options. Final Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre, Guelph, Ontario, CANADA. January 5, 2009.
- Xbox One (2014); [http://www.xboxone-forum.net/f5-allgemeines/digitale-spiele-
dlc's-voll-trend-erneut-steigende-umsaetze-deutschland-12083.html](http://www.xboxone-forum.net/f5-allgemeines/digitale-spiele-dlc's-voll-trend-erneut-steigende-umsaetze-deutschland-12083.html)