

Tackling Online Gambling in Video Games = Melawan Perjudian Online dalam Video Game

Giorgio Ramadhan, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920555374&lokasi=lokal>

Abstrak

Pada tahun 2010-an, muncul genre baru video game yang berasal dari Jepang. Video game ini hadir dengan fitur baru yang disebut sistem Gacha yang pada dasarnya melibatkan permainan peluang. Penciptaan genre baru ini segera menuai kontroversi, namun keberhasilannya tampaknya telah mengaburkan perhatian sebelumnya dari fitur tersebut. Selain pasar video game Jepang, industri game Gacha telah mencapai tingkat global. Lebih dari setengah dari 100 daftar game iOS terlaris menggunakan Gacha di mekanik mereka. Pada April 2016, sepertiga dari game dari daftar iOS di luar 100 teratas menyertakan bentuk mekanik Gacha. Melihat bahwa industri mobile gaming dikatakan bernilai \$48,5 miliar Dolar AS pada tahun yang sama, dan terus meningkat hingga tahun 2020 dengan perkiraan jumlah saat ini menjadi 102,2 miliar Dolar AS pada tahun 2020.

.....In the 2010s, there arises a new genre of video games coming originally from Japan. These video games come with a new novel feature called the Gacha system which essentially involves a game of chance. The creation of this new genre immediately garners controversy, however its success has seemingly obscured the prior concerns of the feature[>\[1\]. Aside from the Japanese video game market, the Gacha gaming industry has reached a global level. Over half of the top grossing 100 list of iOS games use Gacha in their mechanic. As of April 2016, one third of the games from the iOS list outside of the top 100 include a form of Gacha mechanic. Seeing that the mobile gaming industry is said to be worth \\$48.5 billion US Dollars in the same year, and continues to increase up until 2020 with the current number forecast being 102.2 billion US Dollars in 2020.](#)