

Gaming

HCI | Sozio-Informatik



Short Facts:

- **34,3 Millionen** Deutsche spielen, davon 52% männlich, 48% weiblich
- Das Gamer-Durchschnittsalter beträgt **34,5 Jahre**
- Die **Alterskategorie 50+** ist mit 8,4 Millionen Gamern am größten (24%)
- Mit durchschn. **124 Minuten/Tag** spielen Jugendliche zw.15-18 Jahren am längsten
- Beliebteste Game-Genres sind Gelegenheitsspiele, gefolgt von Strategie
- Mit **85%** ist das **Smartphone** die am häufigsten eingesetzte Gaming-Hardware (Quellen: Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V., Bitkom)

Individuelle Auswirkungen

Psyche

Pro



- Förderung der Kreativität
- Räumliches Denken & Orientierung
- Einschätzungs- und Entscheidungsverhalten
- Komplexitätsbewältigung verbessert
- Zielverfolgung, Resilienz & Motivation
- Lerneffekte



Contra

- „stumpfsinnig“, anderer Fokus: z.B. Zeit, Wissen, Strategie
- Location-based Games bergen gefährl. Kontrollverlust
- Verringerung der geistigen Leistungsfähigkeit bei Kindern
- Gedächtnisbeeinträchtigung, begünstigt Leichtfertigkeit
- Gewalt → aggressive Gedanken, Lehren falscher Werte
- in aktueller Form teilweise ungeeignet für den Unterricht

Physiologie

- Verbesserung motorischer Fähigkeiten
- Bewegungsspiele, Exergaming
- Gesundheitssteigerung, Abnehmen

- Schmerzempfinden verringert
- Sehfähigkeit verbessert

- Körperliche Beeinträchtigungen, Haltungsschäden
- Überbelastung, Übermüdung
- Augenschädigung durch Displays
- Gewalt → Desensibilisierung physiologischer Reaktionen
- Langfristigkeit wird vorausgesetzt

Emotion & Gesundheit

- Spaß, Freude & Wohlbefinden
- Katharsis: Stressempfinden reduzieren

- Ausdruck der Persönlichkeit
- Immersion: Abwechslung ermöglicht
- Therapiemöglichkeiten bei Depression

- Gewalt → aggressive & Angstgefühle, Feindseligkeit
- Stressabbau höchst individuell
- VR beeinflusst Wahrnehmung, führt zu Übelkeit
- Realitätsbezug zum eigenen Selbst verringert
- Sucht & Abhängigkeit, Gambling: Finanzielle Gefahr
- Schlaf- und Aufmerksamkeitsstörungen

Gesellschaftliche Auswirkungen

Pro 

 Contra

- Gewaltpotenzial durch Katharsis vermindert
- Kommunikation, Vernetzung, Freundschaften
- Durchbrechen von Raum & Zeit
- Gemeinsame Aktivitäten
- Generationen zusammenbringen
- Social-Skills: Teampplay, Verantwortung, Rollenverhalten, Toleranz, Fairplay
- Pop-Kultur im Alltag
- Treffen & LAN-Partys
- Cosplay

- Gewalt → Begünstigung von Kriminalität; verringerte Hilfsbereitschaft
- Sexismus, Agressivität & Gewaltbereitschaft
- Soziale Isolation, Vereinsamung, Empathieverlust
- Ethische, moralische Verrohung
- Ausschluss von Nicht-Gamern

Job & Wirtschaft

- Gaming als wachsender Wirtschaftszweig
- Job-Möglichkeit in Creative-Industry
- eSports

- YouTube/Let's Play-Business

- Zentrierung, Monopolbildung
- High-Stress-Workplaces
- Rationalisierung vs. Kreativität
- Kostenpflichtige DLCs, Season-Passes & Abonnements
- Vermeintliche „Free-to-Play“-Games

Gamification

- Tätigkeiten angenehmer gestalten
- Vielseitigkeit der Anwendungsfelder

- „nur Buzzword“/Unternehmensinteressen: Belohnungssysteme statt richtigen Spielmechaniken und Storytelling

