

Gamen – Zeitverschwendung oder...!?

Wie sollen Erwachsene mit dem Phänomen
(in der Sozialen Arbeit) umgehen?

02. Februar 2024
Präsentation von GameInfo.Info

gameinfo

Liebste Freizeitbeschäftigung alleine



(JAMES 2022, 12-19 Jährige)

Liebste Freizeitbeschäftigung gemeinsam

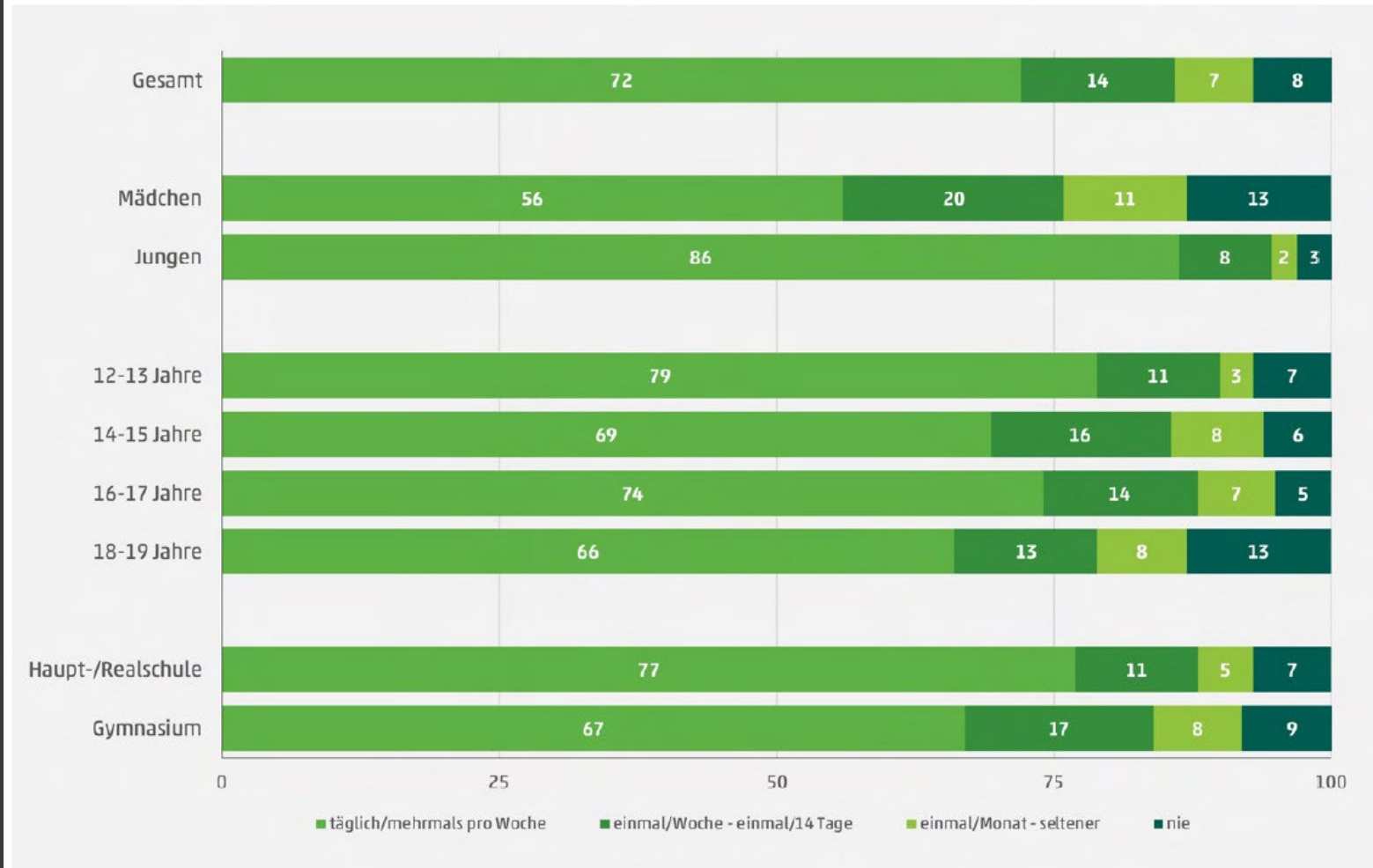


(JAMES 2022, 12-19 Jährige)

Nutzung Games

Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2023

- Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele (netto) -



Quelle: JIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Spiele im Allgemeinen

- * Das Durchschnittsalter der Spielenden liegt bei 35 Jahren.
- * 47% davon Frauen. ¼ ist Ü50. (BIU 2016 - D)

GAMES SIND KEIN KINDERSPIELZEUG!



Spielen im Allgemeinen - Faszination & Motivation

- * Spass & Unterhaltung - Vergnügen, Ausgleich, Stressabbau
- * Handlungen und Rollen – Ausprobieren, Raumaneignung, Identitätsbildung (=entwicklungspsychologische Aufgaben Jugendlicher), Simulationen, Geschützter Rahmen
- * Social networking - Zugehörigkeit
- * Interaktivität - vs. Buch/Film
- * Wettkampf, Herausforderungen, Kick
- * Belohnungen und Mechanismen seitens Spieldesign



Kompetenzen

die beim Gamen gefördert werden (können)



Grafik: Staudenmann, Hüppi, Betschart, 2012

Professionelles Spielen

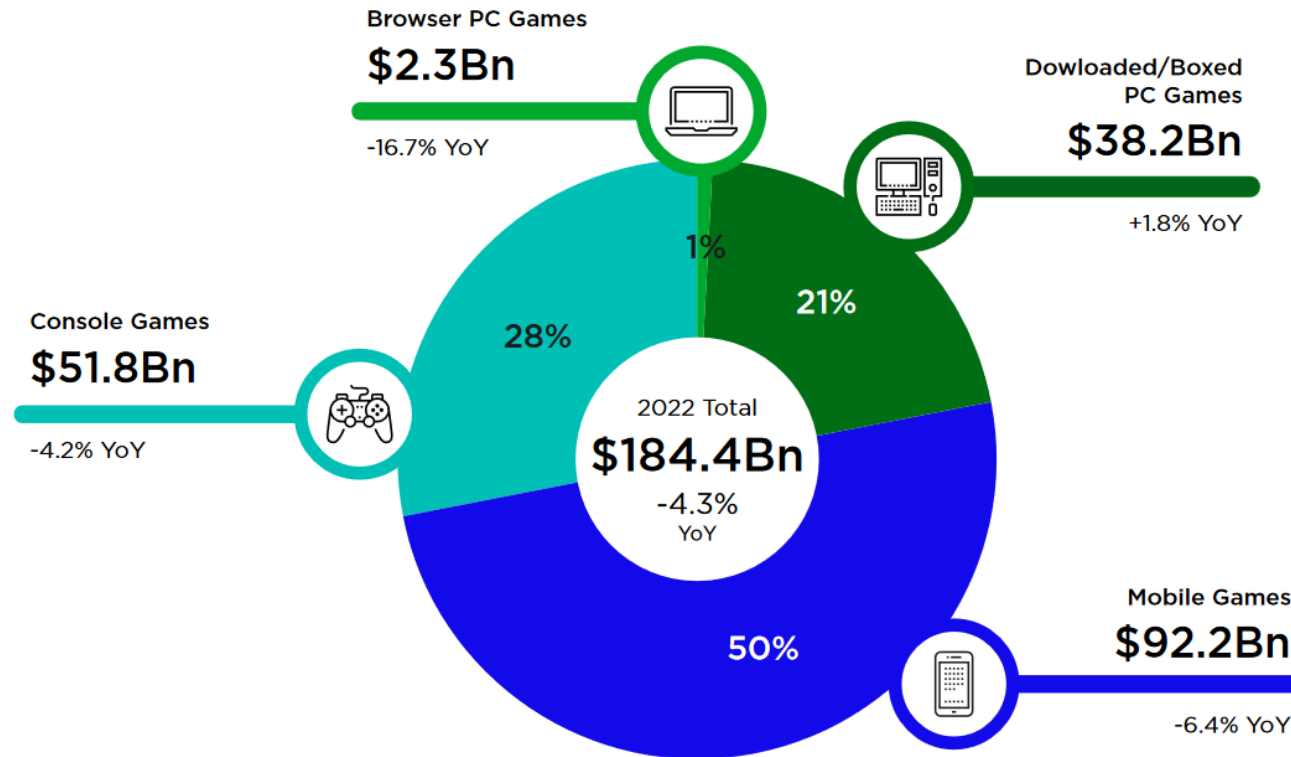


Gameindustrie – 184 Mrd. \$



2022 Global Games Market

Per Segment



Gameindustrie

„Game vs. Film“

Titel	Produktion	Einnahmen (bis 2018)
Avatar (2009)	425 Mio \$	2.7 Mia \$
Pirates of the Caribbean 4 (2011)	410 Mio \$	1.1 Mia \$
Grand Theft Auto 5 (2013)	265 Mio \$	6 Mia \$
World of Warcraft (2004)	Ca 60 Mio \$	11 Mia \$

**ASK US
ANYTHING**