

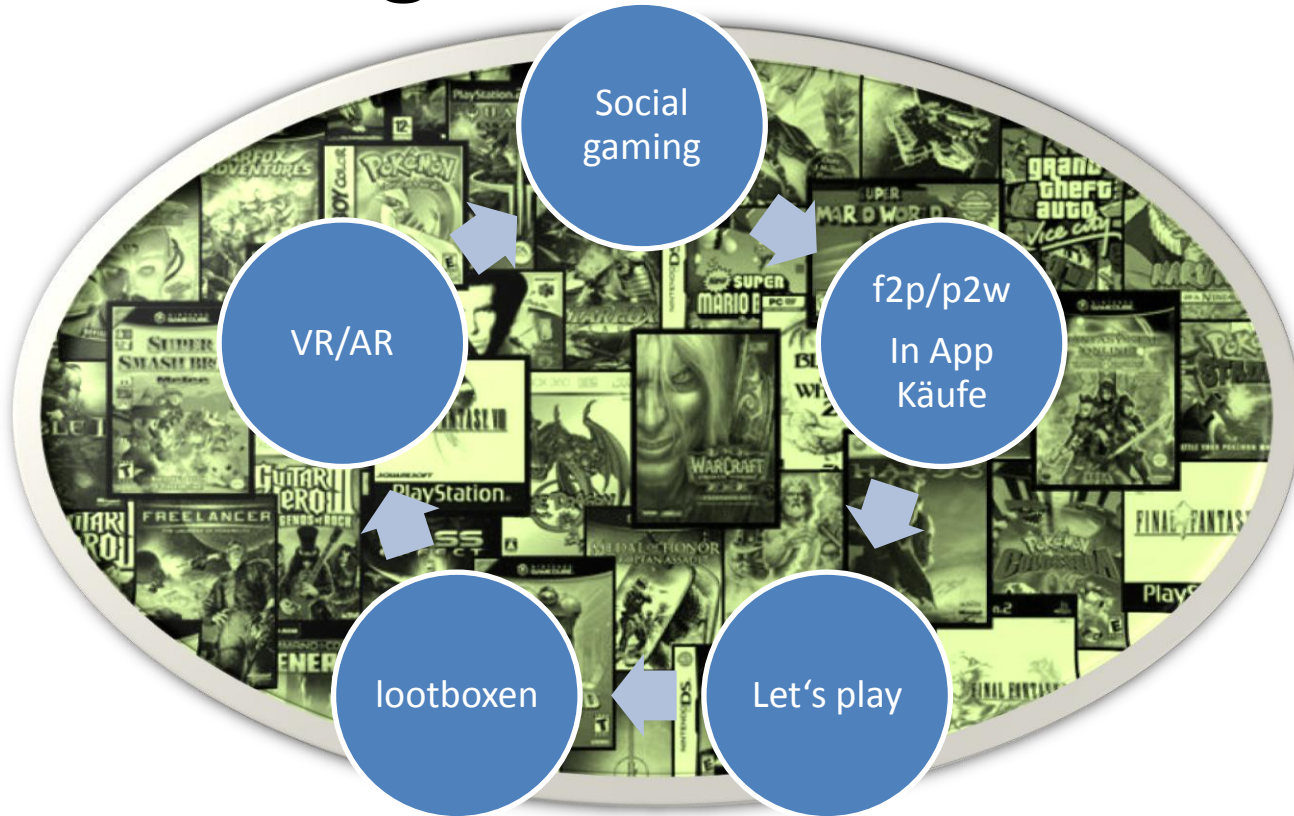
**#game #life #balance**

Michael Posset

# Überblick

- Sind wir eine spielende Gesellschaft?
- Wer spielt was, wie und warum?
- game life balance

# Begrifflichkeiten



# Gesellschaftsfähig?

- Früher waren es Nerds, heute sind es viele
- Social und mobil
- E-Sport (1. FCN)
  
- Konvergenz virtuell/real
- Gamification
- Kulturgut (Hollywoodreife Produktionen)

# Zahlen & Fakten

(bikom)

## Geräte:

- Laptop, Smartphone, Konsole

## Verbreitung:

- 43 % Gamer
- 14-49 J. 70%,
- Silver gamer (24%)
- 10-18 J ca. 2 Stunden/Tag (m: 140 Min., w: 90 Min)

## Nutzung & Geschlecht:

- casual (58%) vs. episch (36%)
- sozial (53%) vs. alleine (w: 60%, m:25%)
- 29% der gamer schauen let's plays und twitch

# Faszination

- Spaß & Soziale Interaktion
- Ästhetik, Style, Hype
- Flow, Leistung und Wettbewerb (pvp), Action

# Faszination

- Rolle und Identität, Selbstwirksamkeit
- Status, Macht & Kontrolle  
(der Beste, Schnellste, Schlauste)
- Schnelle Erfolge

# Game-life-balance

Es geht nicht darum, Spiele zu verdammen

Gute Integration ins Leben



# Lebenstank

nach Lagemann



# Lebenstank

nach Lagemann



# Lebenstank

nach Lagemann





# Gaming und Erziehung?

- Digitale und analoge Erlebnisse haben eine unterschiedliche Qualität
- Digitale Erlebnisse sind einseitig, tradiert, von anderen ausgewählt und designed
- Wenn wir Kinder und Jugendliche mit den Erlebnissen/Erfahrungen alleine lassen, können wir den Einfluss nicht einschätzen und begleiten

# game life balance

- Prioritäten setzen (z.B. Soziales geht vor)
- Off-Zeiten
- Spiele zeigen tieferliegende Bedürfnisse auf
- Alternativerfahrungen

Vielen Dank  
für Ihre Aufmerksamkeit