

Einführung in den Gaming Markt



Nico-Consulting GbR
© 2004-2005

Inhaltsverzeichnis:

1	Einleitung.....	3
2	Was ist e-Sports ?.....	
3	Was ist ein Gaming Clan ?.....	
4	Was ist ein Lan Event ?.....	
5	Wer spielt und welche Motivation treibt die „e-Sportler“ an ?.....	
6	Welche Plattformen (Hardware) gibt es ?	
7	Welche Plattformen (Software) gibt es ?	
8	Der deutsche „Gaming-Markt“ in Zahlen und Fakten	
8.1	Der Deutsche Gaming Markt.....	
9	Ausblick	
10	Stichwortverzeichnis.....	

1 Einleitung

Spiele fördern die Gewaltbereitschaft? Nein!

Eines der vielen Argumente gegen die These, dass Videospiele die Grenzen der Gewaltbereitschaft stark herabsetzen ist der Fakt, daß die Gewalt bei Jugendlichen in den 90-igern drastisch gesunken ist. Und das parallel zum Boom des Videospielemarkts.

Das U.S. Justizministerium hat Daten erhoben, in denen zwischen 1994 und 1999 die Gewaltkriminalität von 15-39 jährigen stark gesunken ist. Der größte Rückgang war mit 39% bei den 15-17 jährigen zu verzeichnen.

Zusätzlich zu vielen anderen Studien, die zum selben Erkenntnis kommen, kann man den Surgeon Generals Report heranziehen. Zusammenfassend kommt dieser Report zu folgenden Erkenntnis:

“Der allgemeine Effekt bei zufälligen und korrelierenden, d.h. festgelegten Studien war – bezogen auf den Zusammenhang von Gewalt und Videospiele – gering für physische Aggression und mäßig für aggressive Gedanken. Der Einfluss von Videospiele auf gewaltsames Verhalten ist somit noch zu beweisen. Bis dato gibt es keine Anhaltspunkte das dem so wäre.

Ganz im Gegenteil zu der leider noch weithin verbreiteten Meinung, dass Ego- oder First-Person-Shooter das Verhalten der Jugendlichen negativ beeinflussen sind diese Videospiele geeignet, natürliches Gewaltpotential abzubauen. Eben auch deshalb, weil Videospiele oder als neuer Begriff – Online Gaming oder Hardcore Gaming – einfach pure Unterhaltung sind und so auch von den Nutzern gesehen werden.

Darüberhinaus kommt noch folgender zukunftsweisender Aspekt hinzu:

Wer solche Spiele beobachtet oder sich selbst mit einer Stellvertreterfigur an einem solchen Spiel beteiligt, wird vor allem von der Geschwindigkeit und der Geschicklichkeit fasziniert sein, mit der sich die Jugendlichen durch die virtuelle Welt bewegen. Wer einmal einem Mitspieler bzw. dessen Stellvertreterfigur im virtuellen Spielraum gegenübersteht ahnt welcher ungeheure Reiz für Jugendliche davon ausgeht, in so einer sich durch Aktionen aller Mitspieler ständig dynamisch verändernden Umgebung zielgerichtet zu agieren. Und ihm wird klar wie unglaublich langweilig und eindimensional konventionelle Formen des Lernens auf die Jugendlichen wirken müssen. Zumal in der

Arbeitswelt von morgen die vernetzte Interaktion an Computern, kooperatives Agieren über alle Raumgrenzen hinweg, die Orientierung in fotorealistischen Problemszenarien zum Alltag gehören wird. Egal in welchen Anwendungsgebiet (Bedienen von Maschinen, in der Medizin, in der Medienproduktion usw.). Dies ist ein zukunftsweisender Aspekt dieser Spiele.

Mit diesem Buch möchte ich einen Überblick über Marktzahlen, Strukturen und Grundbegriffe zum Thema Gaming geben. Ich wünsche mir ein breites Publikum für dieses interessante und aktuelle Thema zu begeistern.

2 Was ist ein Gamer ?

Im Deutschen spricht man von PC- oder Konsolen Spieler. Im weiteren Verlauf dieses Buches werde ich anstelle der o.a. Bezeichnung mit den Begriffen e-Sportler und oder Gamer arbeiten. Dies schließt, wenn nicht explizit anders dargestellt, PC- und Konsolen Spieler mit ein.

Gibt es den typischen Gamer? In den Vorstellungen vieler Menschen mit denen ich gesprochen habe, ist ein Gamer jemand der keine Freunde hat, stundenlang in einem dunklen Raum vor seinem Computer sitzt, den Krieg liebt, gewaltbereit ist und Unmengen von Cola und Pizza konsumiert. Na ja das mit der Cola und der Pizza stimmt wohl zum Teil, trifft zumindest auch auf mich zu. Aber all die anderen Punkte die mit einem Gamer verbunden werden, sind Vorurteile und zum Teil falsche Annahmen. Es gibt ihn nicht den typischen Gamer. Gamer gibt es in allen sozialen Schichten und jeder Altersgruppe. Vom Schüler, den Azubi, dem Fabrikarbeiter oder Angestellten bis hin zu Führungskräften in Unternehmen. Die Tochter/der Sohn, die Nichte/der Neffe oder die Enkelin/der Enkel, die Mutter/der Vater, die Tante/der Onkel oder die Oma/der Opa usw. Menschen ohne Schulabschluss, mit Schulabschluss, ohne Abitur, mit Abitur, ohne Studium, mit Studium. Mädchen oder Jungen, Frauen oder Männer. In all diesen Gruppen gibt es Menschen die Gamer sind. Trotz der Tatsache das es immer noch die o.a. Vorurteile bei vielen Menschen gibt, die sich mit dem Thema Gaming noch nicht so intensiv beschäftigt haben, wird das Thema Gaming (also Spielen am Computer oder der Konsole) mehr und mehr gesellschaftsfähig. Die Nachrichten berichten über dieses Thema, Zeitungen wie die Welt, der Spiegel oder der Focus (um nur einige zu nennen) beschäftigen sich mit dem Thema und Spiele Hersteller schalten mehr und mehr Werbespots im Fernsehen.

Um die Eingangsfrage dennoch möglichst allgemeingültig zu beantworten habe ich nachfolgende Beschreibung definiert.

Als Gamer definiere ich Personen, die sich in ihrer Freizeit oder professionell damit beschäftigen Computerspiele zu spielen.

Jedoch ist Gamer nicht gleich Gamer.

Man unterscheidet drei Arten von Gamern:

*Um den kompletten Report zu kaufen, wenden Sie sich
bitte an:*

ds@nico-consulting.de