

0Zeitalter% 20der% 20digitalen% 20Spiele&text=In% 20dieser% 20Pionierzeit% 20entwickelte% 20Student,ausschlie% C3% 9Flich% 20auf% 20teuren% 20Universit% C3% A4tsrechnern% 20liefen. – Das Datum des Zugriffes : 21.03.2022.

EINFLUSS DER COMPUTERSPIELE AUF GESELLSCHAFT UND WIRTSCHAFT

Computerspiele sind die größte Unterhaltungsindustrie der Welt. Mit fast 3,3 Mrd. Euro im Jahr 2017 allein in Deutschland ist der Umsatz der Gaming Industrie im Vergleich zum vorherigen Jahr sogar um 15% gestiegen. Videospiele werden von Menschen jedes Alters und sozialer Schicht gespielt und das auf den unterschiedlichsten Plattformen, vom klassischen PC Spiel bis hin zur Handy App oder VR Brillen. Rund die Hälfte aller Deutschen spielen und die Nutzerzahlen steigen stetig an.

Die Gaming Branche ist durch die Entwicklung moderner Konsolen, Spiele und Gadgets immens gewachsen. Der Hype um die Branche ist größer als je zuvor. E-Sport, der öffentliche Wettkampf zwischen einzelnen Personen oder Teams in der Disziplin Videospiele, ist zu einem globalen Massenevent geworden [1].

Mit einer beeindruckenden Summe von 1,6 Millionen Dollar Preisgeld eröffnete bereits die offizielle Dota 2 Weltmeisterschaft „The International 2012“. Mittlerweile zeigt ein Ranking der höchstdatierten E-Sport-Turniere weltweit (Stand März 2018), dass sich das Preisgeld von „The International 2017“ auf rund 24,7 Millionen US-Dollar gesteigert hat.

Virtuelle Spiele sind längst ein lukrativer Markt geworden. Das zeigt sich auch darin, dass schon Videospiele fremde Unternehmen in den Markt investieren. Vereine wie Schalke 04 gründeten beispielsweise ihr eigenes E-Sport Team. In Südkorea werden E-Sport Turniere schon längst im öffentlichen Fernsehen übertragen. In Deutschland trauen sich ProSieben MAXX und ran.de an die Übertragung.

Viele Forscher stellen starke positive Auswirkungen von Gaming fest. Videospiele fördern nach ihrer Auffassung kognitive, kreative, soziale und

motivationale Fähigkeiten. Hierzu führt man unterschiedliche empirische Forschungen an. Zum Beispiel zeigen Untersuchungen der kognitiven Fähigkeiten von Spielern übereinstimmend, dass junge Gamer im Durchschnitt einen höheren IQ, bessere Wahrnehmungs- und mentale Fähigkeiten besitzen als Nicht-Spieler.

Spiele werden darüber hinaus häufig in Gruppen gespielt, um zusammen ein gemeinsames Ziel zu erreichen. Man konnte in mehreren Experimenten feststellen, dass diese kooperativen Spiele eine vorübergehende Zunahme der Wahrscheinlichkeit zur Folge haben, dass Spieler außerhalb des Spielbereichs mit anderen Menschen kooperieren oder ihnen helfen.

Es lässt sich also feststellen, dass Computerspiele nicht die zeitraubende, abhängig machende Droge und Spieler nicht die Einzelgänger am Abgrund von Sucht und Gewalt sind, für die sie gemeinhin gehalten werden. Das Bild von Spielern und Spielen verlangt dementsprechend nach einem starken Wandel, gerade um Computerspiele in ihren positiven Wirkungen zu unterstützen und zu fördern.

Natürlich ist das Spiel nicht nur ein Spaß für normale Menschen, sondern auch eine Einnahmequelle für ihre Schöpfer. Spiele werden auf speziellen Plattformen verkauft – Online-Gaming-Shops. Die bekanntesten sind: Steam, Epic Games. Spiele können sowohl völlig kostenlos sein und keinen In-Game-Store haben, als auch viel Geld kosten, das nicht jeder bezahlen kann. Zum Beispiel kostet Train Simulator am 22.03.2022 ungefähr \$1000. Aber das ist selten und oft nur ein "Witz" von den Entwicklern selbst. Die durchschnittlichen Kosten für ein Spiel liegen zwischen \$ 15 und \$ 120 [2]. Aber was ihre Entwicklung betrifft, haben die Spiele zu den Kosten ihrer Erstellung bereits die Kosten für die Produktion von Filmen eingeholt und sie sogar überholt. Wenn im Jahr 2004 die Entwicklungskosten für das Spiel etwa 40 Millionen Dollar betrug, hat das teuerste Spiel der Welt, das noch nicht einmal herauskam, jetzt rund 380 Millionen Dollar gesammelt, der Name dieses Spiels ist Star Citizen. Zum Vergleich: Der teuerste Film in der Geschichte der Menschheit ist ein Zack-Snyder-Film – die Justice League kostete ihn 270 Millionen Dollar [3].

Und wenn man von Spieleinnahmen spricht, dann wurde die Filmindustrie längst überholt, zum Beispiel brachte das GTA 5-Spiel den Entwicklern rund 6 Milliarden Dollar ein, als der profitabelste Film, nämlich die Avengers Finale, rund 2 Milliarden Dollar einbrachte.

Heutzutage ist es schwierig, sich unser Leben ohne verschiedene Computer, Spielkonsolen und ähnliche Technik vorzustellen. Vielleicht ist die Gaming-Industrie nicht entscheidend in Fragen der Wirtschaft, aber sie spielt sicherlich eine enorme Rolle in ihren Fragen. Die globalen Spielehersteller sind heutzutage vielen etablierten Unternehmen im wirtschaftlichen Potential überlegen. Die wichtigsten Vorteile der Computerunterhaltungsindustrie sind, dass die Produkte

eine hohe Mobilität haben. Ein Produkt mit einer Vielzahl von Diensten kann von überall mit Internetzugang gekauft werden. Auch diese Industrie ist schwach empfindlich gegenüber Wirtschaftskrisen, sie entwickelt sich auch in Krisenzeiten weiter. Die Gaming-Industrie erwirtschaftet große Gewinne in den Ländern, in denen diese Sphäre entwickelt ist. Bereits heute ist klar, dass sich Spiele, Netze, Computer und andere technologische Fortschritte im Bereich der Informatisierung in unserem Leben fest angesiedelt haben, sich weiterentwickeln und sich rasch in alle Bereiche unseres Lebens einschließlich in die Wirtschaft integrieren.

1. Die Geschichte der Computerspiele von Richard Kehl [Elektronische Ressource]. – Das Regime des Zugriffes : <https://uni.de/redaktion/Computerspiele>. – Das Datum des Zugriffes : 21.03.2022.

2. Einfluss von Video-, Computerspielen auf Gesellschaft [Elektronische Ressource]. – Das Regime des Zugriffes : <https://www.ludologie.de/spiele/computerspiele/einfluss-von-video-computerspielen-auf-gesellschaft/#:~:text=Mit%20Gaming%20werden%20zumeist%20eher,positive%20Auswirkungen%20von%20Gaming%20fest>. – Das Datum des Zugriffes : 21.03.2022.

3. Wirtschaftsfaktor Gaming [Elektronische Ressource]. – Das Regime des Zugriffes : <https://news.wko.at/news/oesterreich/Wirtschaftsfaktor-Gaming.html>. – Das Datum des Zugriffes : 21.03.2022.