

FACHTAGUNG NETGENERATION



57
GILDE

Befragung amerikanischer
MMORPG's:
(online-Rollenspieler)

- 60% haben schon 10 Stunden oder mehr gespielt, ohne es zu merken
- 44% würden sich als abhängig bezeichnen
- 13% haben es schon mal nicht geschafft, aufzuklären, obwohl sie wollten
- 5% fühlen sich schuldig und sind gereizt, wenn sie aufhören müssen.

WoW (World of Warcraft)
Spielen so viele Menschen, wie Österreich Einwohner hat!

Matthias Horx, Zukunftsforscher:

Kontrolliertes Spielen bedeutet, es zu verküppeln & daher weitaus zu machen. Wohl entspricht dem, was früher PSYCHEDELISCHE DROGEN waren - Aufenthalt in Parallelwelten, die aber heute gestattet werden können (AVATARE)

ESKAPISMUS:

Wenn die Parallelwelt so attraktiv ist - was hält uns in der realen Welt?



Zu viel auf's Spiel gesetzt -

FASZINATION UND RISIKEN VON ONLINE SPIELEN