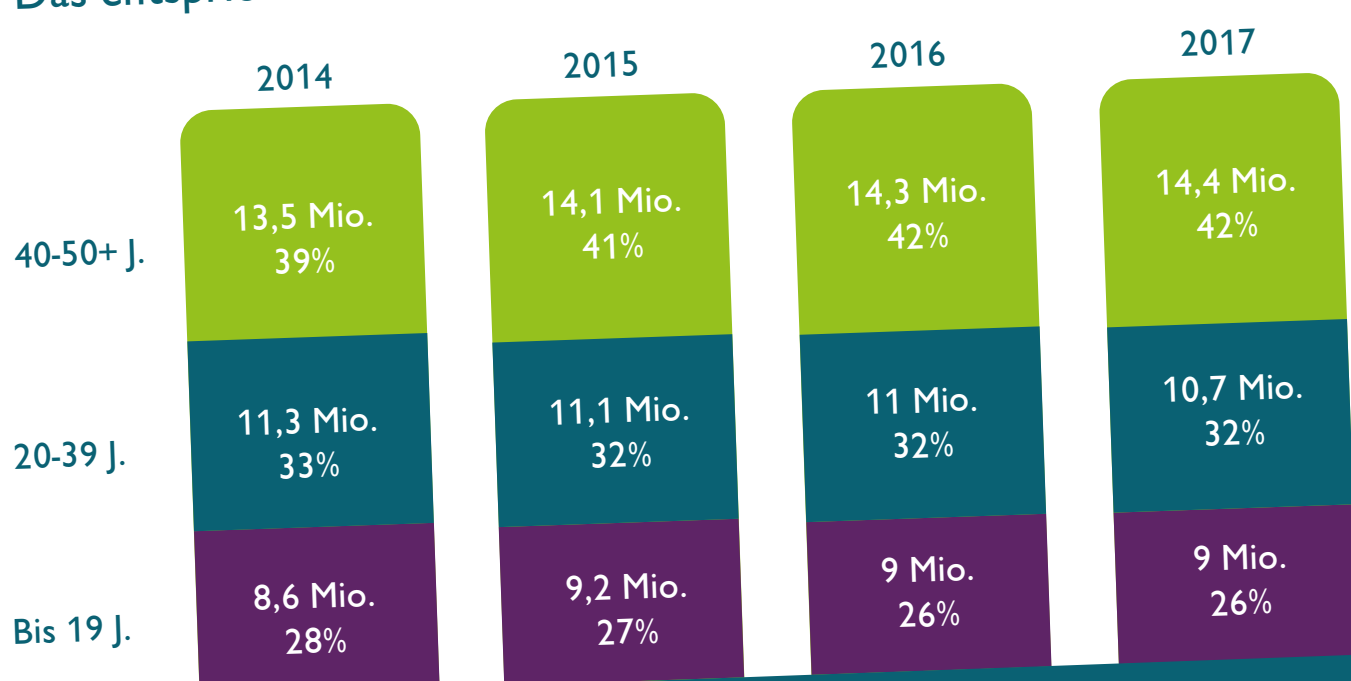


Leitmedium Digitale Spiele



Zum Spielen ist man nie zu alt

Der deutsche Durchschnitts-Gamer ist 35,5 Jahre alt. Derzeit spielen in Deutschland 34,1 Millionen Menschen Computer- und Videospiele. Das entspricht 46 Prozent der Gesamtbevölkerung.



Quelle: BIU/GfK 2017

Die Computerspiel-Branche boomt

2,9 Mrd. €

1,58 Mrd. €

1,02 Mrd. €



Umsatz im Jahr 2016, Quelle: BIU 2017

Spiele für jeden Geschmack

Actionspiele

Gefragt sind Reaktionsschnelligkeit und Geschicklichkeit.

Adventures

Es gilt Rätsel zu lösen.

Denkspiele

Gefordert sind Kombinationsgabe und Konzentrationsfähigkeit.

Bewegungsspiele

Der Körper wird Teil der Spielsteuerung.

Serious Games

Unterhaltung und lehrreiche Inhalte.

Simulation

Egal ob Flugzeug oder Traktor: Hauptsache realitätsnah.

Strategie

Komplexe Spielwelten fordern einen hohen Zeitaufwand.

Sport

Für praktisch jede Sportart gibt es ein digitales Pendant.

Spiele prägen Kultur und Gesellschaft



Cosplay

Fans ahmen Computerspielfiguren in Kleidung und Verhalten möglichst originalgetreu nach.



Machinima

Spielhandlungen von Computerspielen werden von den Spielern als Kurzfilme inszeniert.



Mods

Erweiterungen und Veränderungen eines Spiels werden von Gamern selbst programmiert.



Crowdfunding

Fans und Interessierte unterstützen Spieleentwickler finanziell, um originelle Spielekonzepte zu entwickeln.

Mein Kind zockt zu viel?

Computerspiele sind ein wichtiger Teil ihrer Freizeitgestaltung, aber die Mediennutzung von Kindern ist vielfältiger.

32 Minuten wird täglich digital gespielt.

28 Minuten am Tag hören sie Radio.



Beim Fernsehen sind es 88 Minuten.

22 Minuten am Tag lesen sie.

Quelle: KIM Studie 2016