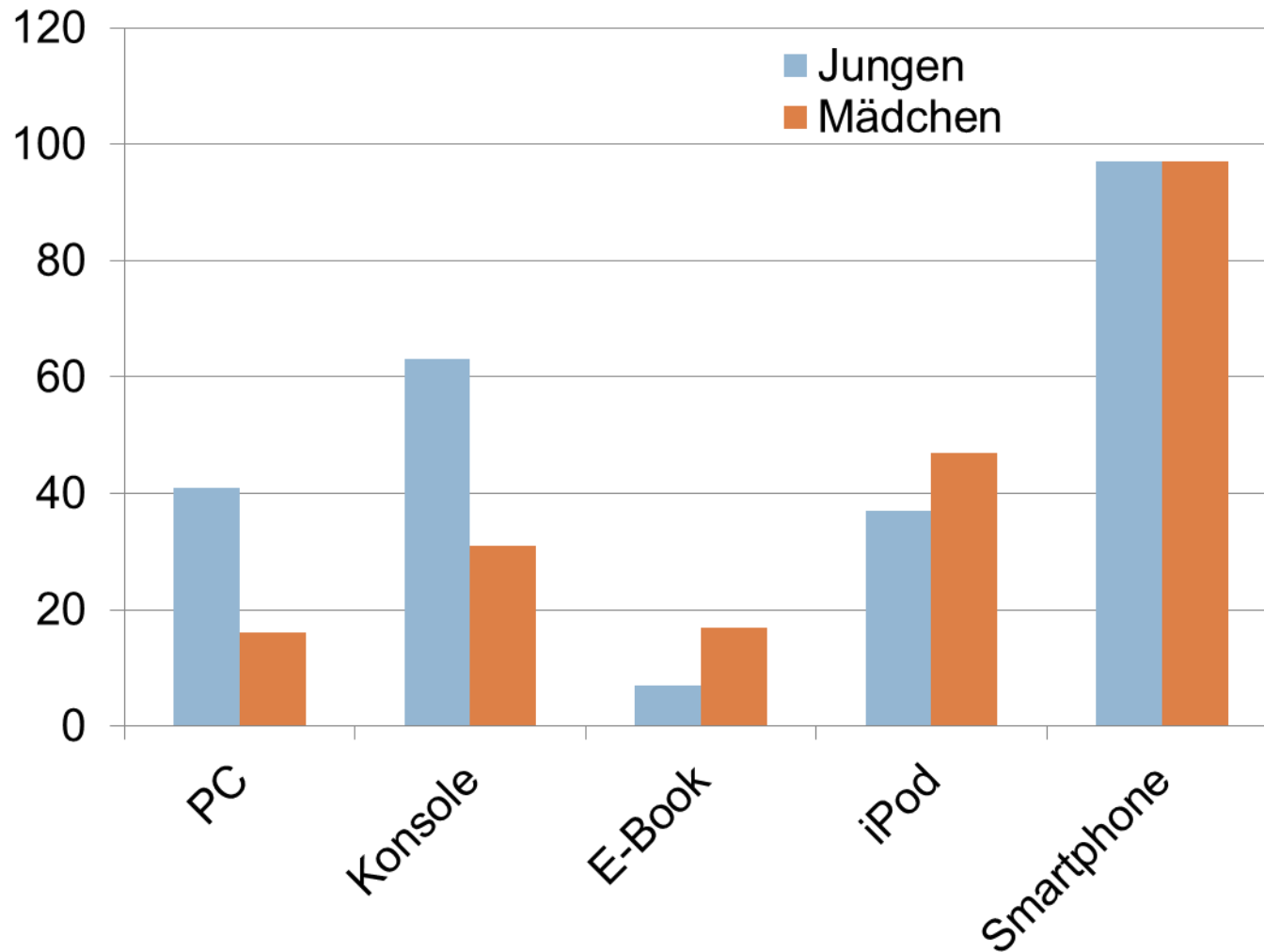




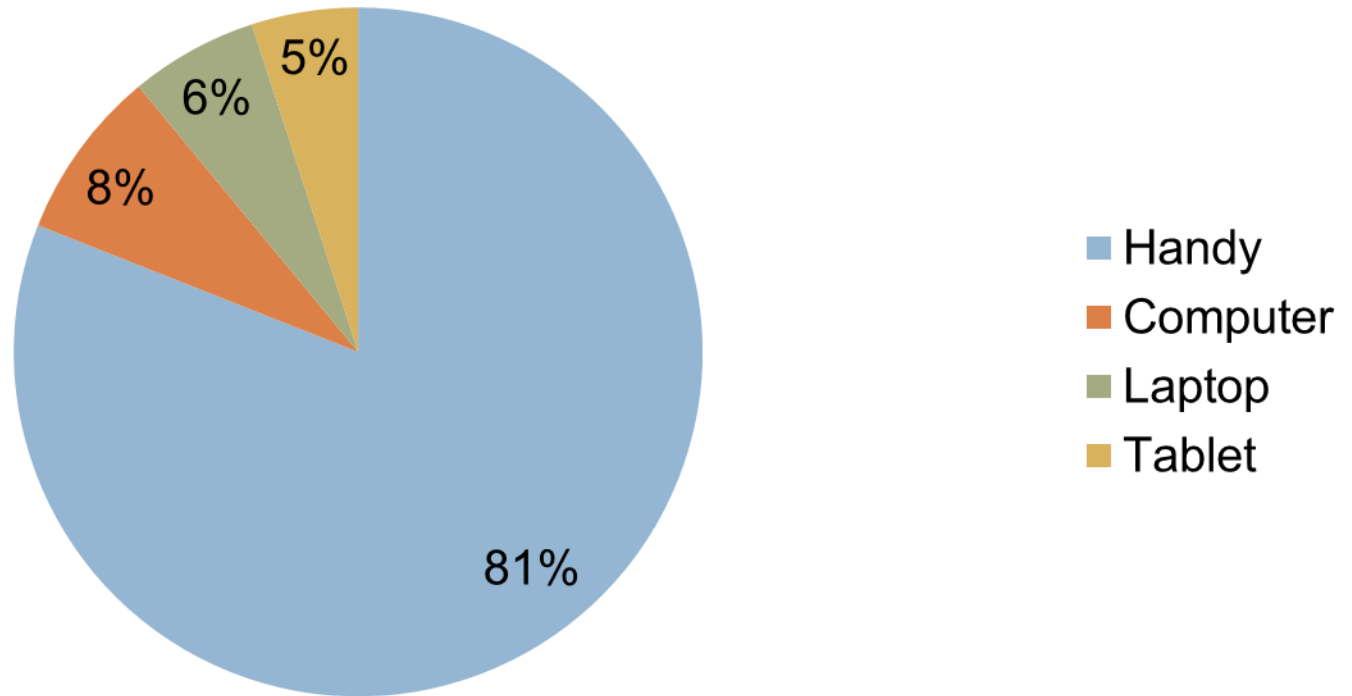
Mädchen und Jungen in digitalen Welten

Gerätebesitz 12-19 Jahre

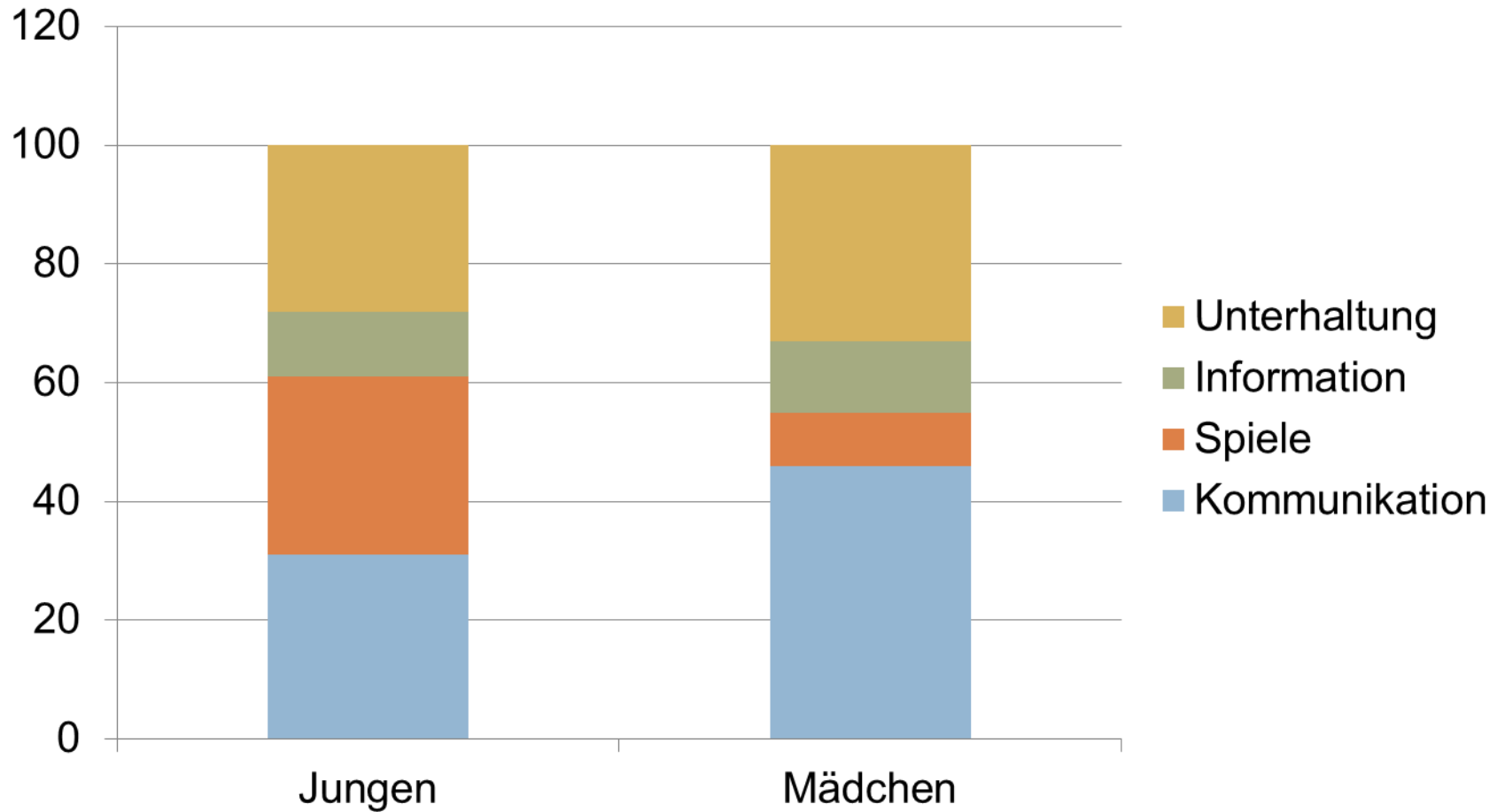


Wege ins Internet

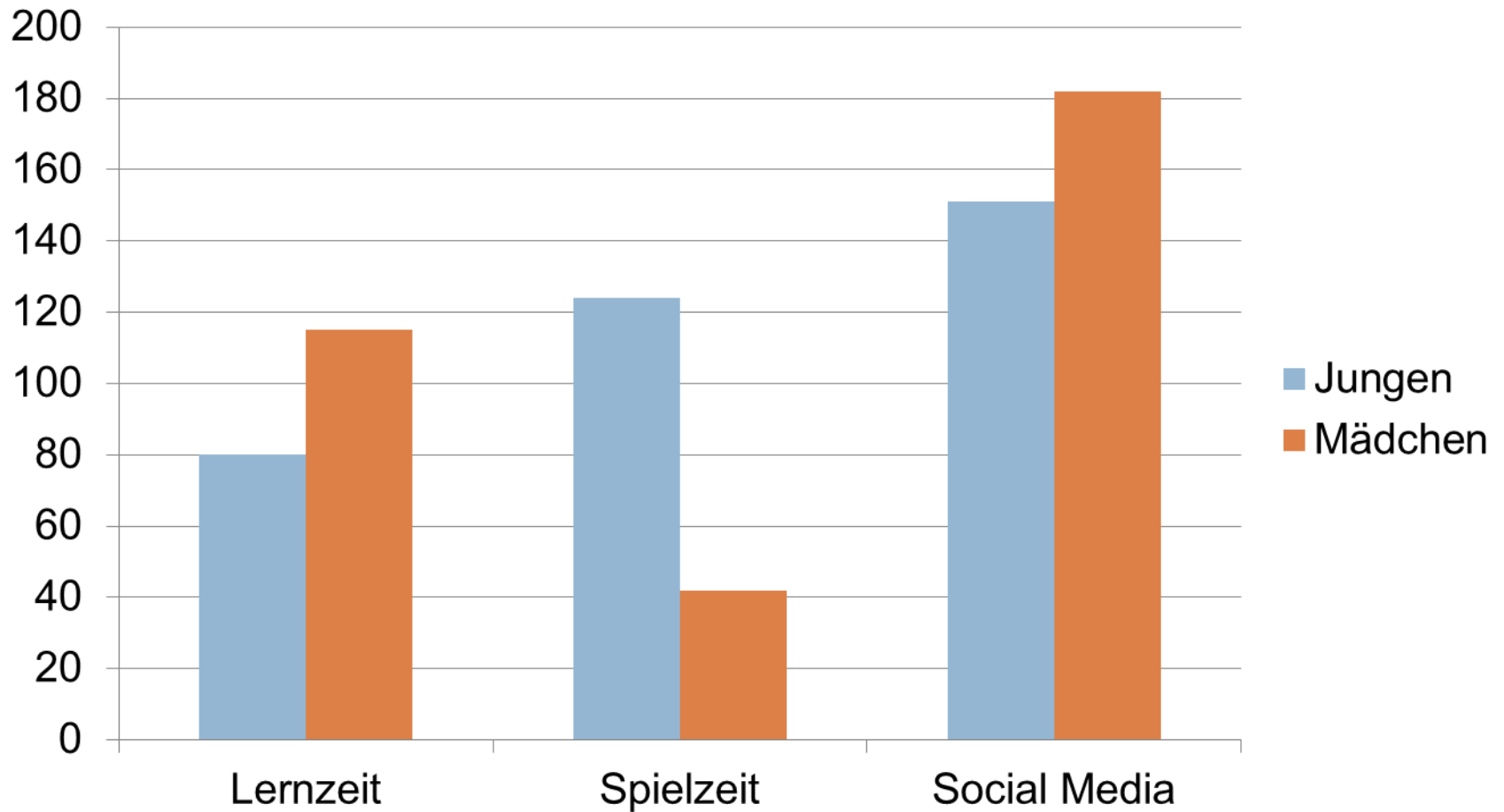
Zugangsgerät



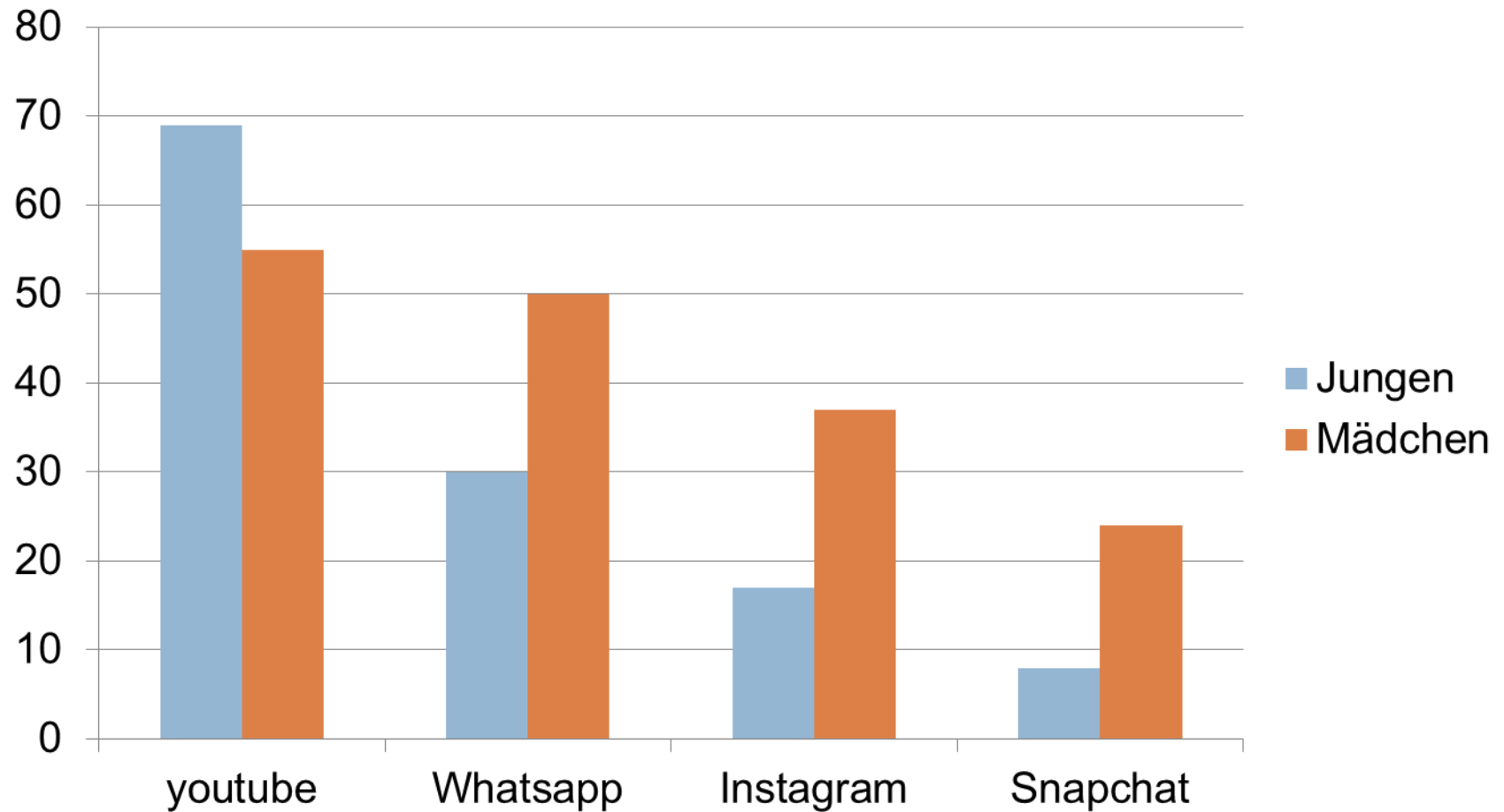
Inhaltliche Verteilung



Tägliche Aktivitäten (Mo-Fr) in Min



Liebste Internetangebote





Die wunderbare Welt der Videospiele

GAMES IN DEUTSCHLAND

- **34 Millionen** Menschen in Deutschland spielen Videospiele
- Mit Videospiele wird **jährlich mehr Umsatz** gemacht als in der Musikindustrie
- Das durchschnittliche Alter der Gamer ist **35 Jahre**
- Jeder Fünfte ist für die **Anerkennung von E-Sport** als offizielle Sportart
- 47 % der Gamer sind **weiblich**

Was fasziniert an Spielen?

Konkurrenz und Wettbewerb

Held sein (auch durch „ab 18-Spiele“)

Klare Zielsetzungen

Große Herausforderungen bewältigen

Stark sein

Belohnung für Mühe

Jagen und Beute machen

Knifflige Lösungen finden

Kämpfen und gewinnen

Waffen und Ausrüstung

Technisches Know-How

Ganz eintauchen in die Spielwelt (Immersion)

Sportspiele

Geschicklichkeit beweisen

Was fasziniert an Spielen?

Anspruchsvolle Geschichten

Rätsel und Mystery

Charaktere mit Identifikationspotential

Strategische Planung

Ansprechende Grafik

Vielseitigkeit und soziales Handeln

Casual Games (Gelegenheitsspiele)

Einfach zu bedienen

Selbsterklärend

Kurze Zeiteinheiten

Schnelle Belohnungen

Kooperativ

Vernetzt und sozial

Einfache Technik-Anforderungen

Friedliche Inhalte

Kreative Möglichkeiten