

Verstehen, was unsere Kinder spielen

1. Videospiele in Zahlen

- Deutschland (2019):
 - Rund 34,3 Millionen Gamer
 - Rund 4,4 Milliarden € Umsatz
 - Größter europäischer Markt für Videospiele
- Demografische Daten
 - 48% Frauen
 - 52% Männer
 - Durchschnittlich 36,4 Jahre alt
- Bildungshintergrund
 - 24% Hauptschule
 - 34% Mittlere Reife
 - 20% Abitur
 - 22% Hochschule

2. Unsere Kinder & Videospiele

- Viele Eltern können nicht benennen, was ihr Kind spielt
- Mangel an Medienkompetenz der Eltern führt zu Mangel an Jugendschutz
- Leidenschaft der Kinder wird oft nicht ernst genommen
- Videospiele = Elvis Presley?
- Fußballverein & Fußball-Simulation: Beides gleichwertige Hobbys?

3. Genres & populäre Spiele

- Fifa
 - Veröffentlichung: Seit 1993 jährlich
 - Fußball-Simulation mit lizenzierten Teams
- Minecraft
 - Veröffentlichung: 2009
 - Fokus auf Entdecken der Spielwelt und dem eigenen Gebäude
- Fortnite

- Veröffentlichung: 2017
- Battle-Royale-Shooter
- Kostenlos auf allen Plattformen spielbar & Crossplay-fähig
- Popkulturelle Relevanz durch Tänze, Celebrities, Konzerte im Spiel

4. Was Eltern Wissen sollten

Aspekte Streaming

- Hochleistungsspieler
- Entertainment

Fortnite

- Crossmarketing für Inhalte ab 18
 - John Wick, Borderlands 3

Microtransactions

- Kostenpflichtige, zusätzliche Spielinhalte
- Kosmetisch (Nicht Gameplay-relevant) oder Pay-to-win (Gameplay-relevant)
- Untergruppe: Lootboxes – zufällig generierte Inhalte
 - Kritik: Glücksspiel?
 - Juristisch gesehen sind Lootboxes kein Glücksspiel, da sie Spielern einen (unbekannten) Gegenwert für ihr Geld bieten.
 - Reaktion USK: Kompetenz der Eltern steigern
 - Eltern sollten Medienkonsum der Kinder aktiv begleiten und in Dialog treten

Das wird kommen

- Künstliche Intelligenz verwertet Spielerdaten um das Spiel anzupassen und so Spieler zu bestimmten Aktionen zu verleiten.

Pädagogische Spieltests für Eltern

- spieleratgeber-nrw.de
- spielbar.de