
Videospiele ganz kurz

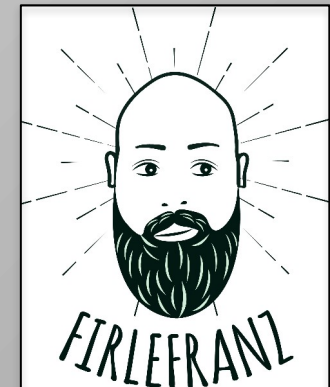
Kurz zu mir



Autor und Mitarbeiter



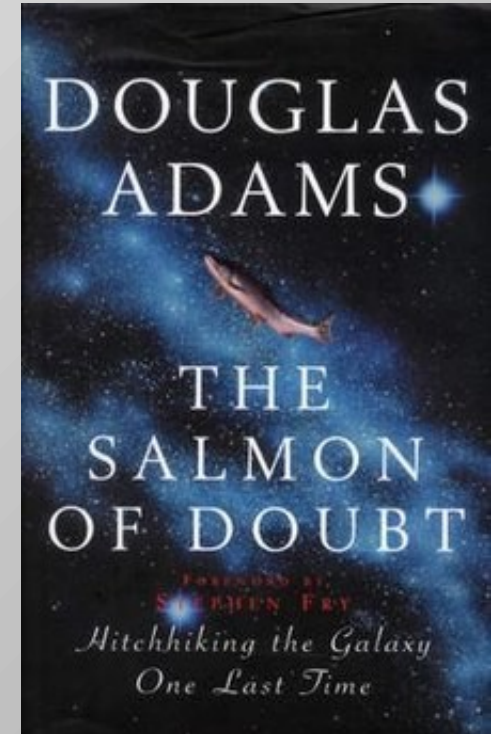
Webvideo



I've come up with a set of rules that describe our reactions to technologies:

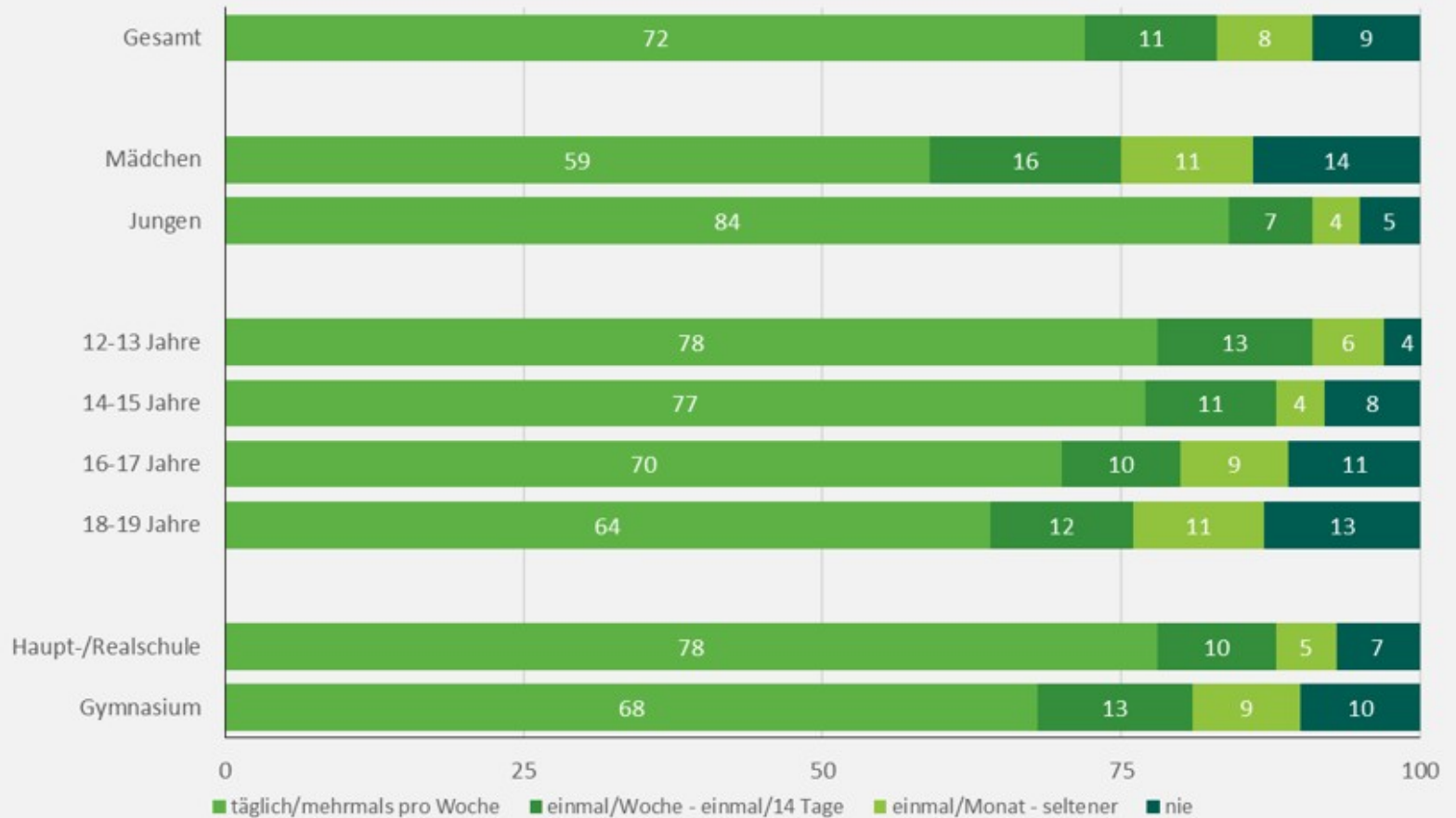
1. “Anything that is in the world when you're born is normal and ordinary and is just a natural part of the way the world works.
2. Anything that's invented between when you're fifteen and thirty-five is new and exciting and revolutionary and you can probably get a career in it.
3. Anything invented after you're thirty-five is against the natural order of things.”

— *Douglas Adams (2002)*



Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2021

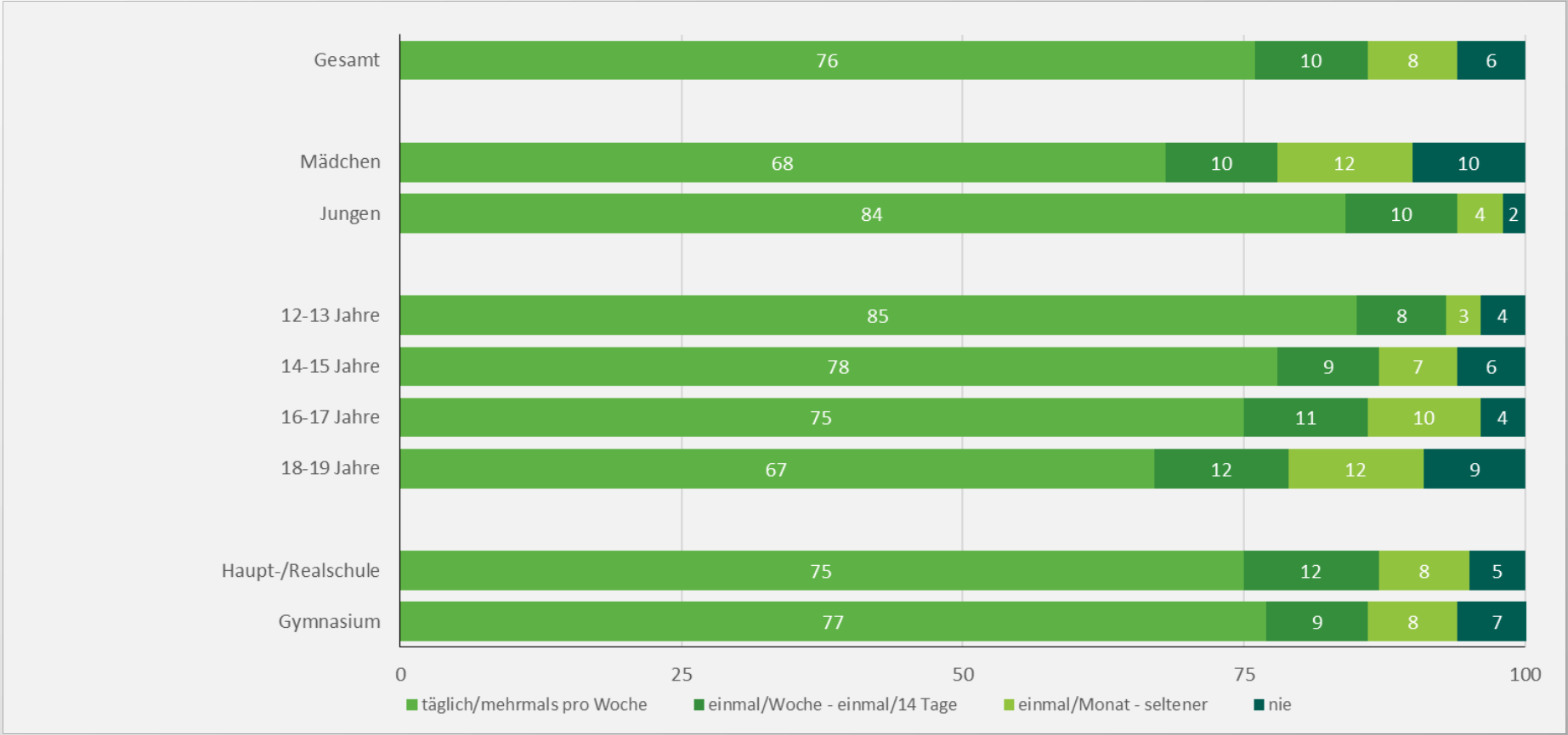
- Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele (netto)* -



Quelle: JIM 2021, Angaben in Prozent, *alle Spielformen zusammengenommen, Basis: alle Befragten, n=1.200

Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2022

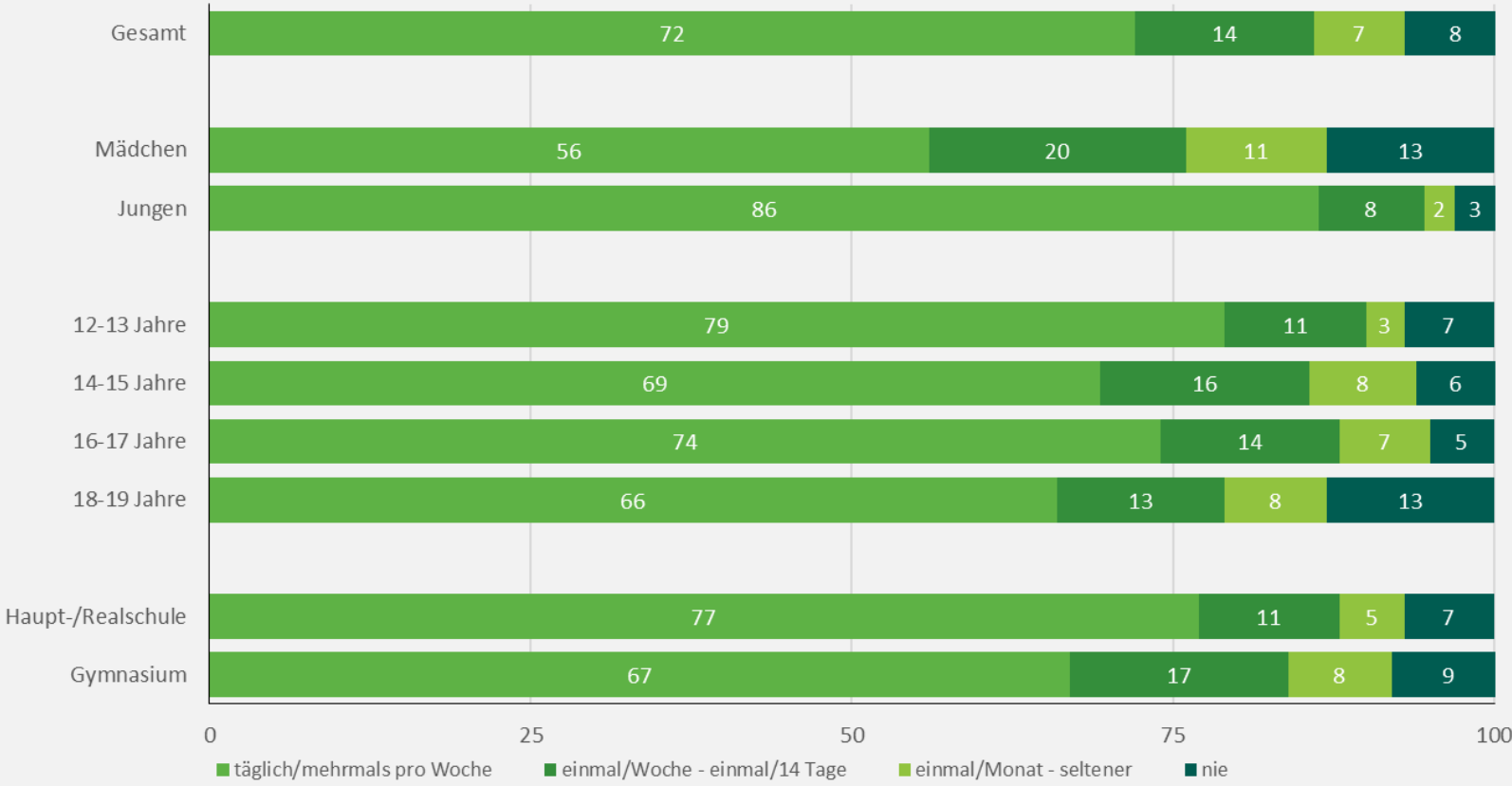
- Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele -



Quelle: JIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

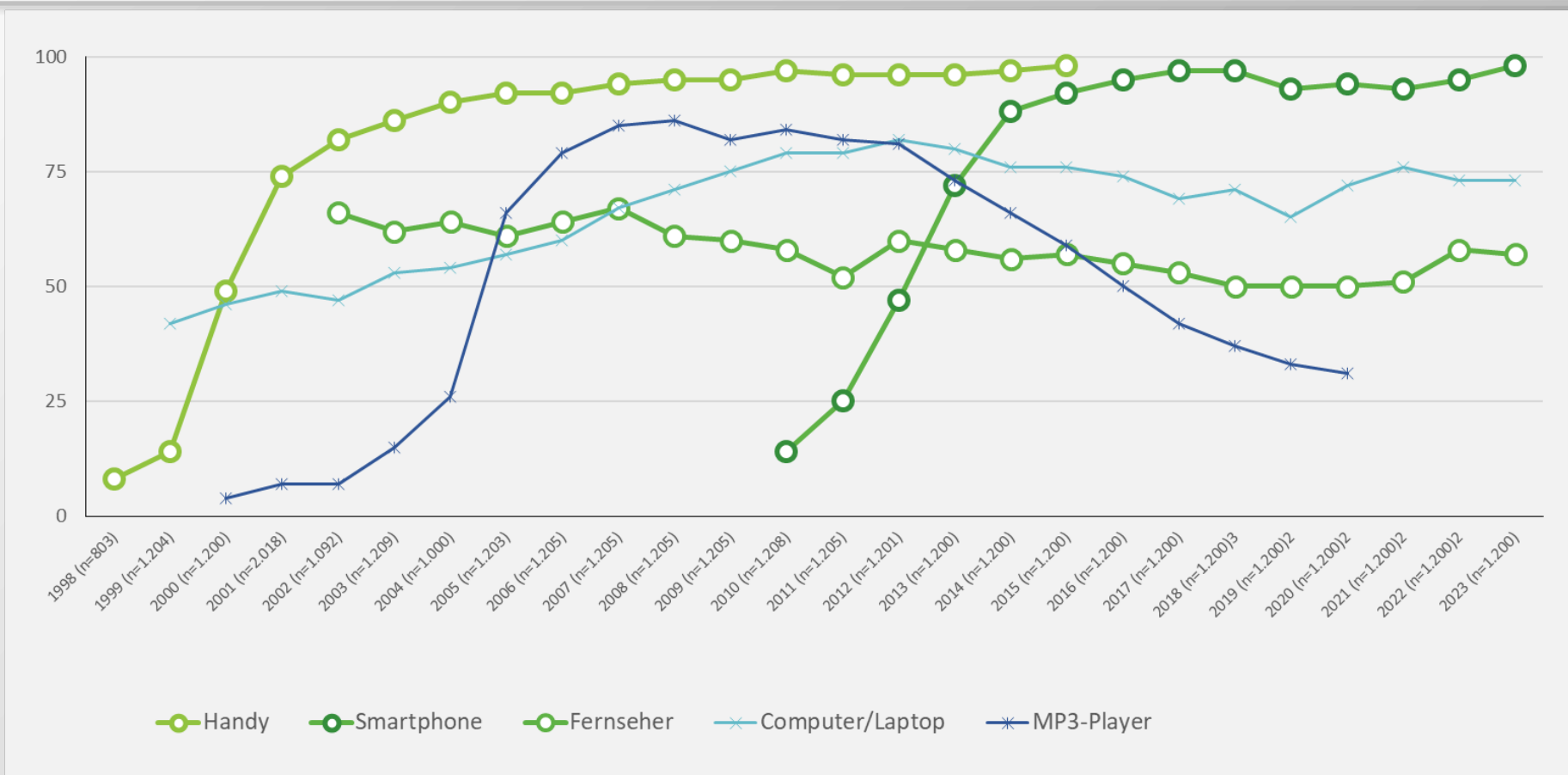
Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2023

- Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele (netto) -



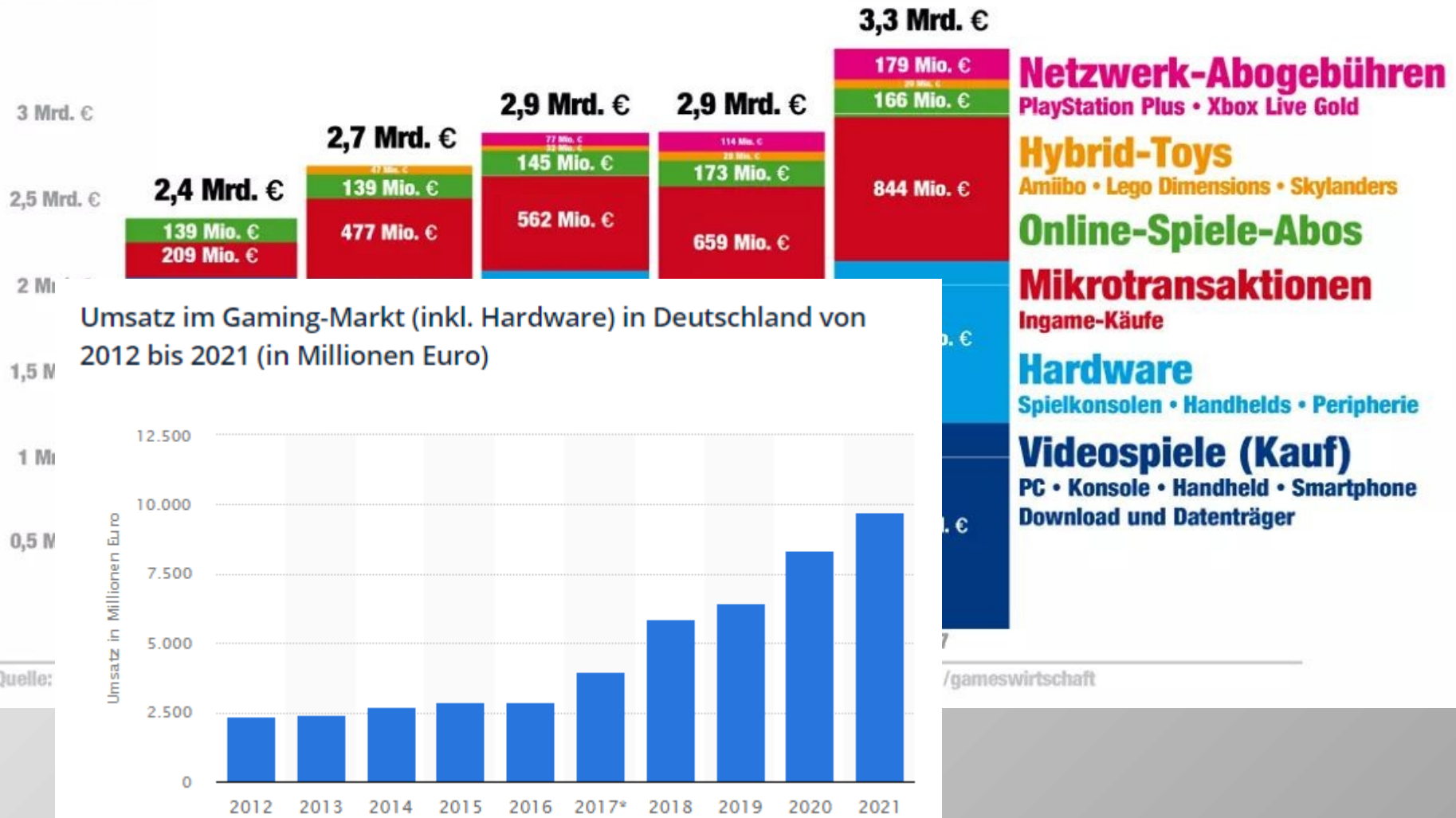
Quelle: JIM 2023, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Gerätebesitz Jugendlicher 1998 - 2023



Quelle: JIM 1998-2023, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten

Umsatz Games und Spielkonsolen in Deutschland • 2013-2017
















Quelle:

/gameswirtschaft

Beliebteste Videospiele 2021

Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele 2021




- Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen ohne Antwortvorgabe -

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Minecraft“ 29%	„Minecraft“ 17%	„Minecraft“ 17%	„Minecraft“ 12%
				
Rang 2	„Fortnite“ 15%	„FIFA“ 15%	„Call of Duty“ 11%	„Call of Duty“ 11%
				
Rang 3	„FIFA“ 11%	„Fortnite“ 12%	„FIFA/GTA – Grand Theft Auto“ 10%	„FIFA“ 10%
			 	
	Haupt-/Realschule	Gymnasium		
Rang 1	„Minecraft“ 19%	„Minecraft“ 20%		
Rang 2	„FIFA“ 14%	„FIFA“ 11%		
Rang 3	„GTA - Grand Theft Auto“ 11%	„Call of Duty“ 8%		

Quelle: JIM 2021, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer*innen von Computer-, Konsolen-, Tablet-, Smartphonespielen, n=1.093

Beliebteste Videospiele 2022

Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele 2022 - Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen -

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Minecraft“ 26 % 	„Minecraft“ 24 % 	„FIFA“ 16 % 	„FIFA“ 18 % 
Rang 2	„FIFA“ 16 % 	„FIFA“ 23 % 	„Minecraft“ 14 % 	„Minecraft“ 11 % 
Rang 3	„Fortnite“ 15 % 	„Fortnite“ 15 % 	„Fortnite“ 9 % 	„Fortnite“ 8 % 

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„FIFA“ 18 %	„Minecraft“ 20 %
Rang 2	„Minecraft“ 16 %	„FIFA“ 18 %
Rang 3	„Fortnite“ 13 %	„Fortnite“ 10 %

Jugendschutz bei Videospiele

Prüfstelle gibt Nachfolger von »Fifa 23« erst ab zwölf Jahren frei

Die Fußballsimulationen von EA Sports sprechen Kinder und Erwachsene gleichermaßen an. Das neueste Spiel »EA Sports FC 24« aber zielt ein ungewöhnliches USK-Alterskennzeichen. Das steckt dahinter.

Von **Markus Böhm**
09.08.2023, 16:21 Uhr

Quelle: JIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer von Computer-, Konsolen-, Tablet-, Smartphonespielen, n=1.128

Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele 2023

- Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen -

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Minecraft“ 32%	„Minecraft“ 22%	„Minecraft“ 21%	„FIFA“ 14%
Rang 2	„FIFA“ 18%	„FIFA“ 16%	„FIFA“ 13%	„Minecraft“ 13%
Rang 3	„Fortnite“ 15%	„Fortnite“ 15%	„Fortnite“ 10%	„GTA - Grand Theft Auto“ 10%

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„Minecraft“ 21%	„Minecraft“ 23%
Rang 2	„FIFA“ 15%	„FIFA“ 16%
Rang 3	„Fortnite“ 14%	„Fortnite“ 11%

	Mädchen	Jungen
Rang 1	„Minecraft“ 17%	„Minecraft“ 27%
Rang 2	„Die Sims“ + „Hay Day“ jew. 10%	„FIFA“ 24%
Rang 3	„Mario Kart“ 9%	„Fortnite“ 17%

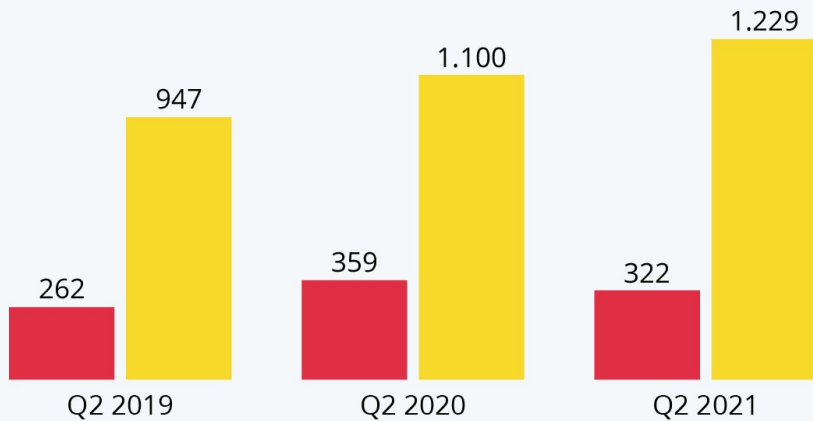
Quelle: JIM 2023, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer*innen von digitalen Spielen, n=1.107

Geschäftsmodelle

Electronic Arts: Live-Service relevanter als Spielverkäufe

Umsatz nach Produktkategorie pro Quartal in Millionen US-Dollar

■ Komplette Spiele ■ Live-Dienste



Quelle: Electronic Arts

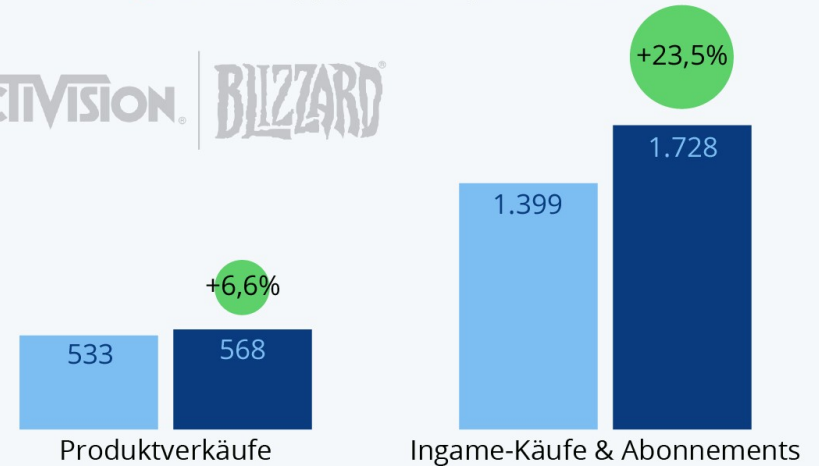


statista

Activision Blizzard sichert sich Lootbox-Level-up

Umsatz nach Produktkategorie pro Quartal (in Mio. US-Dollar)

■ Q2 2020 ■ Q2 2021
● Veränderung gegenüber Vorjahreszeitraum



Quelle: Activision Blizzard



statista



Alterskennzeichen



USK



Daniel Illy

Inkl. Therapieteil
für Betroffene

Ratgeber Daueronline in Sozialen Netzwerken

Unterschätzte Gefahr der Abhängigkeit
von Instagram, TikTok und Co.



ELSEVIER

Urban & Fischer

Daniel Illy Jakob Florack

Ratgeber Videospiel- und Internetabhängigkeit

Hilfe für den Alltag

2. Auflage



ELSEVIER

Urban & Fischer

Wählen Sie Anleitungen zu den Geräten, Diensten und Apps Ihres Kindes

GERÄT

SYSTEM

ANWENDUNG/DIENST

1

2

3



Smartphone, Tablet



Computer, Laptop



Router



Titelsuche

ab 0 ab 6 ab 12 ab 16 ab 18

Genre System suchen 

Titel Publisher

Die USK

- › Über uns
- › Grundlagen
- › Mitglieder
- › Team

Prüfverfahren

- › Prüfverfahren
- › Alterskennzeichen
- › Genres
- › Statistik

Service


- › Presse
- › Publisher
- › FAQs
- › gamescom

Titelsuche

- › Aktuell geprüft
- › Titelsuche

www.spieleratgeber-nrw.de

Wissen was gespielt wird!
Der pädagogische Ratgeber zu Computer- und Konsolenspielen



Spieleratgeber NRW

- Startseite →
- Beurteilungen
- Über uns
- Basiswissen
- Ratgeber
- Die Jugendredaktion
- Service

Suche



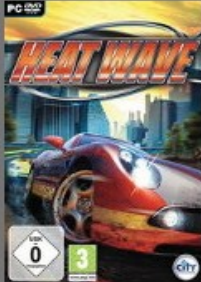

Suchbegriff

Spielesuche


Spielertitel

Erweiterte Suche


Neu beurteilt:

 <p>Stacking vom 23.01.2015 (Adventure)</p>	 <p>Deal or No Deal: Der Banker schlägt zurück vom 23.01.2015 (Gesellschaftsspiele)</p>	 <p>Heat Wave vom 22.01.2015 (Rennspiele)</p>	 <p>Tales from the Borderlands vom 20.01.2015 (Adventure)</p>
---	---	--	---

Aktuelle Nachrichten:

 <p>Grimme Online Award</p>	<p>20.01.2015 Projekt Gecheckt! veröffentlicht Projektdokumentation 2014</p> <p>19.01.2015 TV-Beitrag: Pädagogen setzen auf das Computerspiel "Minecraft"</p> <p>16.01.2015 Workshop "Games inklusive"</p> <p>15.01.2015 Minecraft veröffentlicht Nutzeran...</p>
<p>21.01.2015 Wettbewerbsbeginn des Grimme Online-Awards 2015</p> <p>Ab dem 15. Januar bis einschließlich 15. März 2015 können sich Anbieter unterschiedlicher Medienangebote oder besonderer Leistungen für</p>	

Spielertitel nicht gefunden?




Sie haben einen Spielertitel nicht gefunden? Oder brauchen Hilfe im Umgang mit Computerspielen und Medienerziehung?

[Kontakt](#)

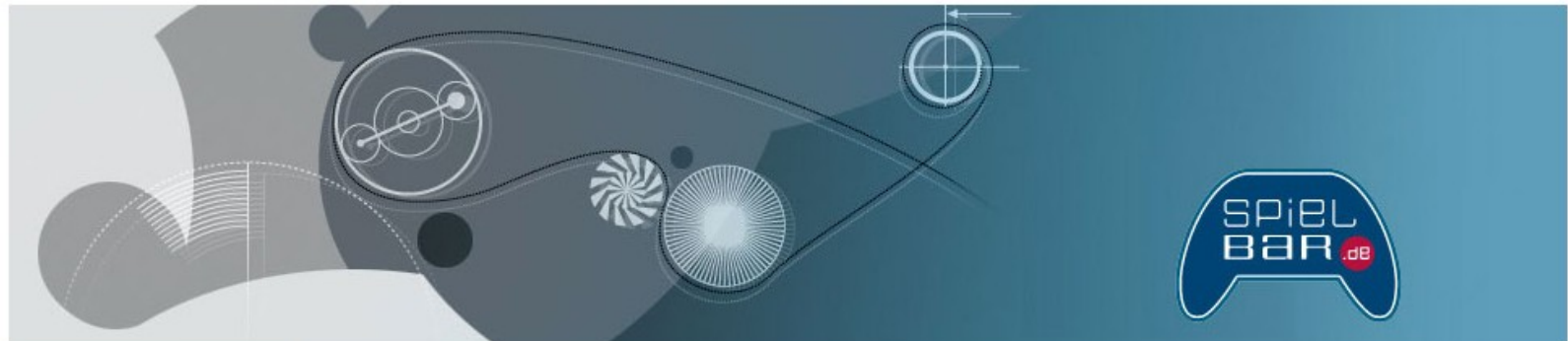
CTRL-Blog.de

control the digital universe



CTRL-Blog.de
Control the digital universe

www.spielbar.de



- Neuigkeiten »
- Spielbeurteilungen »
- Praxiswissen »
- Fachartikel ·
- Über uns ·
- Kontakt / Newsletter ·
- Impressum ·

Spiele-Apps für Kleinkinder

23.01.2015 - eingestellt in Familie & Schule, News, Spiele & Trends



Eine gute App für die eigenen Kinder zu finden ist keine leichte Aufgabe. Die App Stores von Apple, Google und Co. bieten eine Fülle an verschiedener Spiele-Apps für den Nachwuchs, die sich qualitativ stark unterscheiden. Der Markt boomt und nimmt dabei eine immer jüngere Zielgruppe ins Visier.



[» mehr](#)

The Crew

21.01.2015 - eingestellt in Spielbeurteilungen



Einmal quer durch die USA rasen? In The Crew wird dies möglich. Das Rennspiel verbindet klassische Autorennen mit reichlich Action aus dem Gangster-Milieu und Rollenspiel-Elementen. Dafür haben die Entwickler nicht nur die Fahrzeuge und Bauteile, sondern auch die USA bis ins kleinste Detail nachgebildet.



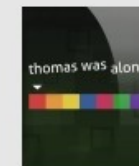
[» mehr](#)



Handygames



SPIEL des Monats



"Thomas Was Alone" vereint simple Spielmechanik mit wundervoller Story über Freundschaft, Zusammenhalt & Verrat.

[» mehr](#)

www.klicksafe.de



Sitemap | Kontakt | Impressum | Datenschutz | Presse

Die EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz

Home Themen Service Materialien Spots Über klicksafe

klicksafe bei:   


English | [русском](#) | [Türkçe](#) | [عربي](#)

Newsletter abonnieren

E-Mail-Adresse

» Informationen & Archiv

Home > Themen > Spielen > Computerspiele

Suchbegriff  

Einblick in die Welt der Computerspiele

Alle sind gefordert, sich mit dem Thema "Computerspiele" auseinanderzusetzen: Eltern, Schule, Kinder- und Jugendhilfe sowie das gesamte Umfeld der Kinder und Jugendlichen. Auf diesen Seiten können Sie deshalb die erste Hürde zu einer sinnvollen Medienerziehung nehmen: Sie zeigen Interesse an dem Hobby und wollen sich objektiv informieren.

Themen

- » Kommunizieren
 - Soziale Netzwerke
 - Facebook
 - Cyber-Mobbing
 - Instant Messenger
 - WhatsApp
 - Chat
 - Apps
 - Smartphone
 - Spam
- » Problematische Inhalte
 - Pornografienutzung
 - Sexting
 - Rechtsextremismus
 - Gewaltdarstellung
 - Verherrlichung von Essstörungen
- » Technische Schutzmaßnahmen
 - Jugendschutzfilter
 - Den PC schützen
- » Rechtsfragen im Netz
 - iRights
 - Urheberrecht
 - Tauschbörsen

klicksafe informiert über

- Genres
- Plattformen
- Trends
- Spielerbeurteilungen
- Rechtliche Aspekte: Jugendschutz, Datenschutz, Kosten und Urheberrecht
- Gewalt
- Ethik
- Computersucht

Eltern | Pädagogen

klicksafe-Tipp 1/13

1. Zeigen Sie Interesse!

« »

Informieren Sie sich über die unterschiedlichen Plattformen, Spielarten (Genres) und die momentan angesagten Spiele. Pädagogische Angebote (z. B. www.spieleratgeber-nrw.de, www.spielbar.de, www.usk.de) bieten weitreichende Informationen zu Inhalten, Altersfreigaben, Chancen und Risiken der gängigen Spiele.

Weitere Tipps für die Schule, Jugendarbeit und Familie

Computerspiele(n) in der Schule - Was gilt es zu