JUGENDLICHE BEVORZUGEN BEI PÄDAGOGISCHEN LEHRINHALTEN (DGBL) SPIELE MIT...
30% Levelaufbau
27% Highscore
26% Feedback
24% Storytelling
MIT 157,68 MILLIONEN EXEMPLAREN IST DIE PS2 DIE MEISTVERKAUFTE KONSOLE ALLERZEITEN
2017 HAT DER E-SPORTS-MARKT WELTWEIT 655 MILLIONEN USD UMGESETZT
2018 BETRUG DER GLOBALE MARKTWERT DER VIDEOS-PIELINDUSTRIE 82,44 MRD. USD
63% DER KINDER SPIELEN AUF SMARTPHONES
GAMER SIND IM DURCHSCHNITT 35 JAHRE ALT
WÄHREND WEIBLICHE ZOCKER ARCADE- UND PUZZLESPIELE BEVORZUGEN, ÜBERWIEGEN BEI MÄNNLICHEN GAMERN ACTION- UND ABENTEUERSPIELE
DEN GRÖSSTEN ZUWACHS AN SPIELERN VERZEICHNET DIE GRUPPE 50+
GAMING
Education should learn from the positive side of gaming – reward, accomplishment and fun.
– Sebastian Thrun
JULIEWAGENER.COM