

Ideen der Spiele-Entwickler erlegen?

An der Kinder-Uni drehte sich diesmal alles um digitale Spiele

Die BayernLabs als offene Zentren für digitale Wissensbildung sind eine Initiative des Bayerischen Staatsministeriums für Finanzen und Heimat. Hier werden digitale Themen als erlebbare Praxis präsentiert.

Sabine Seidenfuß vom Bayern-Lab referierte bei der Kinder-Uni über digitale Spiele. Irgendwie spielen alle Kinder, wenn auch auf unterschiedlichen Geräten. Sabine Seidenfuß hörte dabei manch ein Spiel, welches sie selber noch nicht kannte, oder außerhalb der Altersbegrenzung der Kinder lag. Sie stellte die BayernLabs kurz vor.

Spieleentwicklung braucht Zeit und natürlich Ideen, um das fertige Produkt verkaufen zu können. Das war auch den jungen Teilnehmern an der Kinder-Uni klar, die mit ihren Äußerungen interessante Beiträge lieferten. Medienunternehmen profitieren von möglichst langen und häufigen Nutzungszeiten,

meinte Sabine Seidenfuß, eingebunden in vielfacher Werbung und versteckten Angeboten. Tricks der Spiele-Entwickler wurden aufgezeigt und waren teils den Kindern schon bekannt. Ziel sei es, immer ein Spiel auf die heimischen Geräte der Kinder zu bringen. Die psychologischen Bedürfnisse der Menschen spielen dabei eine große Rolle bei der Selbstwerterhöhung mit Lustgewinn und Unlustvermeidung. Das Spiel „Brawl Stars“ war vielen Kindern bekannt. Allerdings muss man hier an der Paywall Geld ausgeben, um Erfolg zu haben. Und bei manchen Spielen werden Vorteil-Accounts gehandelt. Das Glückshormon Dopamin spiele bei einer Spieleentwicklung eine große Rolle. Spiele müssen neu und interessant bleiben. Seidenfuß warnte vor Spielechats und davor, sich anderen mitzuteilen, die man nicht kennt. Natürlich gab es auch viele Fragen zu einzelnen Spielen. -wil-



Der Hörsaal mit Bettina Meyer (v.l.) von der Bürgerstiftung und Referentin Sabine Seidenfuß. Foto: Wilfried Schaffrath