

# Testet Euer Wissen!

13 – 16 Jahre

# Testet Euer Wissen!

Inhalt: Bei diesem Online-Quiz geht es um Aussagen rund um Gaming. Wer bekommt die meisten Punkte und kann beweisen, dass er sich in der Welt der Computer-Spiele richtig gut auskennt?

Zielgruppe: 13-16 Jahre

Form: Quiz schon ab 1 Teilnehmenden spielbar; die Anzahl der Spielenden ist vor Spielstart festzulegen; bei einer höheren Anzahl Spielender bitte Gruppen bilden

Dauer: Je nach Anzahl der Spielenden, die sich ggf. als Team abstimmen müssen und Diskussion der Hintergrundinformationen: zwischen 10 Min und 30 Min

Material: Internetfähiges Endgerät; für größere Gruppen: Beamer

## Anleitung:

- In diesem Dokument finden Sie die Fragen und Antworten inkl. Hintergrundinformationen für den Moderator. Die Zusatzinformationen sind nicht in der Programmierung ersichtlich. Die richtige Antwort auf die Frage ist unterstrichen.
- Zu jeder Kategorie gibt es 3 Fragen, der Schwierigkeitsgrad ist ansteigend
- Über diesen Link geht's zum Quiz: [https://www.cr-bericht.telekom.com/quiz\\_gaming/#/quiz/home](https://www.cr-bericht.telekom.com/quiz_gaming/#/quiz/home)

## Kategorie 1: Zahlen & Fakten

### Stufe 1:

Wie groß ist der Anteil weiblicher Gamerinnen in Deutschland?	
A	70 %
B	<u>50 %</u>
C	20 %
Mit knapp 50% spielen fast so viele Frauen wie Männer.	
<p>Hintergrundinformation:</p> <p>Schon im Jahr 2014 lag der Anteil von Gamerinnen bei 34% und wächst seitdem stetig weiter, bis auf 48% im Jahr 2020. Auch in anderen Ländern nimmt der Anteil von Frauen im Gaming stark zu. Allein in Asien stellte man im Jahr 2019 einen Zuwachs um 19% fest. Lange Zeit galten Games als von Männern dominiertes Hobby – das ist schon lange nicht mehr so!</p>	

## Stufe 2:

Wie viele Menschen haben 2020 weltweit eSports-Events online verfolgt?	
A	<u>450 Millionen</u>
B	500 Tausend
C	100 Millionen
Rund 450 Millionen Menschen verfolgten in 2020 eSports-Events online.	
<p>Hintergrundinformation:</p> <p>Gaming ist auch ein Wettkampf-Sport geworden – bekannt als eSports, also elektronischer Sport. Gamer*innen können zum Teil mit Computerspiel-Wettkämpfen ihren Lebensunterhalt bestreiten. Neben unzähligen kleineren Turnieren gibt es große internationale Meisterschaften. Sie werden in Stadien ausgetragen und meist online live übertragen. Bei einer dieser Meisterschaften wurde die Rekordsumme von 30,7 Mio. Euro Preisgeld ausgeschüttet.</p>	

### Stufe 3:

Wie viel Prozent der Spielenden haben schon Beleidigungen im Gaming erlebt?	
A	10 %
B	35 %
C	<u>74 %</u>
74 Prozent haben schon Beleidigungen beim Online-Spielen erlebt.	
<p>Hintergrundinformation: 53% von ihnen geben an, dass die Beleidigungen auf ihre Herkunft, Sexualität, ihr Geschlecht oder eine Behinderung abzielten. Je mehr Zeit man in Gaming-Communities verbringt, desto wahrscheinlich wird es, dass man auf Beleidigungen stößt. Es ist eines der größten Probleme, mit denen die Gaming-Szene heute konfrontiert ist.</p>	

## Kategorie 2: Hass in Games

### Stufe 1:

Was versteht man im Gaming unter einem „Ban“?	
A	Ein Befehl in der Fußballsimulation FIFA.
B	<u>Eine Sperrung wegen unangemessenen Verhaltens.</u>
C	Eine Spielwährung zum Tausch gegen neue Fähigkeiten.
Wer sich unangemessen verhält, riskiert einen „Ban“ und wird gesperrt.	
<p>Hintergrundinformation:</p> <p>Vom englischen „to ban“ = verbannen. Wer einen „Ban“ erhält, kann nicht das Spiel nicht weiterspielen. Ist die Sperrung temporär, spricht man von einem „tempban“ oder „timeban“.</p> <p>Viele Spielentwickler*innen sehen in ihrem Regelwerk Sperrungen vor, z.B. bei Beleidigungen, Hetze, Diskriminierung. Hass in Games wird aber noch zu wenig geahndet. Gaming-Plattformen sind ein unentdeckter Nährboden für gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit wie Rassismus, Sexismus, Antisemitismus, Homophobie.</p>	

## Stufe 2:

Gilt das Netzwerkdurchsetzungsgesetz auch für Gaming-Plattformen?	
A	Ja
B	<u>Nein</u>
C	Nicht mehr
Das Gesetz gilt aktuell nicht für Gaming-Plattformen.	
<p>Hintergrundinformation:</p> <p>Durch das Netzwerkdurchsetzungsgesetz - auch „Facebook-Gesetz“ genannt - sind soziale Netzwerke mit mehr als 2 Mio. registrierten Nutzer*innen in der Pflicht, Hass-kommentare innerhalb von 24 Stunden zu prüfen bzw. den Kommentar zu löschen. Es trat 2017 in Kraft. Gaming-Plattformen fallen bislang nicht unter den Anwendungs-bereich. Es gibt aber verschiedene Initiativen und Anträge dies zu ändern und u.a. den Anwendungsbereich zu erweitern, da auch Gaming-Plattformen zu einem Raum für Hass und Hetze geworden sind.</p>	

### Stufe 3:

Wann wird ein Game in Deutschland auf den Index gesetzt? Wenn es...	
A	... schon ein ähnliches Game gibt.
B	... ab 12 Jahren gespielt werden darf.
C	<u>... kinder- und jugendgefährdende Inhalte enthält.</u>
Kinder- und jugendgefährdende Inhalte können ein Game auf dem Index bringen.	
<p>Hintergrundinformation:</p> <p>Welche Spiele das sind, entscheidet heute die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ). Sie indiziert auf Basis des Jugendschutzgesetzes Spiele mit Gewaltdarstellungen, unsittlichen Inhalten und verfassungsfeindlichen Symbolen, die die Entwicklung und Erziehung junger Menschen gefährden. Voraussetzung: das Game hat noch keine deutsche Alterskennzeichnung (USK). Indizierte Spiele dürfen nicht aktiv beworben, aber an Erwachsene vertrieben werden. Spiele, die als strafrechtlich relevant eingestuft werden, dürfen weder gehandelt noch öffentlich gezeigt werden. Übrigens: Die Indizierung gilt für 25 Jahre, danach wird erneut geprüft.</p>	



## Kategorie 3: Geschichten aus der Gamingwelt

### Stufe 1

Die Hauptfiguren in Games sind überwiegend...	
A	<u>hellhäutig, männlich, gewaltbereit</u>
B	dunkelhäutig, athletisch, aggressiv
C	weiblich, attraktiv, fit
Die Hauptfiguren vieler Games sind meist hellhäutig, männlich, gewaltbereit.	
<p>Hintergrundinformation:</p> <p>Charaktere und deren Verhaltensweisen in Games bedienen oft Stereotype, also gängige Vorurteile und klassische Rollenbilder. Weibliche Figuren sind oft unterrepräsentiert, werden sexualisiert oder als schmückendes Beiwerk dargestellt. People of Color symbolisieren häufig eine „fremde Bedrohung“ und Aggression. Am häufigsten vertreten sind hellhäutige, männliche Figuren. Sie werden als Helden, mit viel körperlicher Stärke und großer Waffenvielfalt inszeniert.</p>	

## Stufe 2:

Was versteht man unter „Serious Games“?	
A	Spiele, die glaubwürdige Themen aufgreifen.
B	Geheime In-App-Käufe in Spielen.
C	<u>Spiele zur Wissensvermittlung.</u>
Bei „Serious Games“ steht die Vermittlung von Wissen im Vordergrund.	
<p>Hintergrundinformation:</p> <p>Serious Games, also „ernsthafte Spiele“, ist die Bezeichnung für Games, mit denen Wissen vermittelt wird. Der Unterhaltungswert tritt in den Hintergrund. Serious Games werden vielseitig eingesetzt: im Unterricht, im Gesundheitswesen, aber auch in der Luftfahrt oder der Wissenschaft. Durch sie können auch demokratische Werte erlern- und erlebbar gemacht werden. Ein Beispiel ist das Spiel „Salaam“. Darin nehmen Spielende die Rolle eines Geflüchteten ein und erleben aus dessen Perspektive die Flucht aus einem Kriegsgebiet.</p>	

### Stufe 3:

„Ihr Leute seid so ein Dreck“ und schlimmeren Hass bekam in 2020 ein Game, weil...	
A	... es nicht zu gewinnen war.
B	<u>... sich im Spiel Frauen küssen.</u>
C	... der Held im Game eine dunkle Hautfarbe hat.
Dass sich im Spiel zwei Frauen küssen, löste viel Hass aus.	
<p>Hintergrundinformation:</p> <p>Das Spiel heißt: „The Last Of Us, Part 2“, ein äußerst brutal und real wirkendes Action-Adventure für Erwachsene. Die Themen Sexismus und weibliche Repräsentation in Computerspielen sind nach wie vor potenzielle Aufreger. Noch heute reagieren viele Gamer*innen empfindlich auf Vorstöße der Gaming-Industrie, weiblichen Figuren in Spielen prominentere Rollen zuzuweisen. Streamerinnen, die über das Spiel sprachen, wurden beleidigt und bedroht, Gaming-Plattformen mit negativen Bewertungen bombardiert und die Entwickler*innen des Spiels angefeindet und bedroht.</p>	