

Wer weiß es?

13-16 Jahre

Wer weiß es?

Inhalt: Anhand von Fragen sein Wissen zu Zahlen & Fakten aus dem Gaming testen
Zielgruppe: 13-16 Jahre
Form: Gruppengröße von 1-30
Dauer: 10 Min
Material: kein Material nötig

Anleitung:

- Es werden verschiedene Fragen zum Thema Gaming vorgelesen.
- Die Teilnehmenden wählen eine Antwortmöglichkeit aus.
- Zu jeder Auflösung gibt es eine kurze Hintergrundinformation.

Wichtiger Hinweis:

- Dieses Format eignet sich als Einstiegs- und Aktivierungsformat, um danach mit weiteren Formaten, z.B. dem zugehörigen Workshop „Gaming – Wo der Spaß aufhört“ auf www.dabei-geschichten.de fortzusetzen.

Hintergrundinformationen – bitte vor Durchführung lesen

- Gaming ist fester Bestandteil unserer Alltagskultur – mehr als 34 Mio. Deutsche spielen Online-Spiele. Knapp die Hälfte davon sind Frauen.
- Nur 8% der 12 bis 19-Jährigen spielen nicht. Die durchschnittliche Spieldauer liegt bei gut 2 Stunden werktags und über 3 Stunden an Wochenenden.
- Games (= digitale Spiele) stehen für Spaß, Austausch, Teambildung und -fähigkeit.
- Doch die Bedeutung von Gaming geht weit über den Spaßfaktor hinaus. Games und die dazugehörigen Chats und Streams sind leider auch zum Raum für Missbrauch in Form von Hass, Menschenfeindlichkeit und der Verbreitung antidemokratischer Werte geworden.
- Figuren in Games bedienen oft typische Klischees und Stereotype. Hellhäutige, voll ausgerüstete Männer verkörpern die Hauptfiguren, während Frauen oft als sexuell äußerst freizügig, hilfeschend oder schmückendes Beiwerk erscheinen. Kulturelle Vielfalt ist stark unterrepräsentiert oder bedient klassische Vorurteile.
- Es ist wichtig, dass Hass keine Chance hat – egal, wo dieser auftritt. Häufig nutzen Hater*innen Strategien. Erkennt man diese, fällt es leichter aktiv werden und darauf zu reagieren. Wichtig ist, dass alle aufmerksam sind und handeln - auch im Gaming.

Frage 1:

Wie groß ist der Anteil an Gamerinnen in Deutschland?

A) 15%

B) 32%

C) 48%

Frage 1:

Wie groß ist der Anteil an Gamerinnen in Deutschland?

A) 15%

B) 32%

C) 48%

Richtig ist: Antwort C! Und übrigens: der Anteil an weiblichen Gamer*innen ist bereits seit 2013 bei 46% und wächst. In anderen Ländern wächst dieser Anteil auch stärker. Alleine in Asien hat man einen Zuwachs der weiblichen Gamerinnen-Community um 19% in 2019 feststellen können!

Frage 2:

Wie viel Prozent der 12- bis 19-Jährigen spielen heutzutage keine Online-Games?

A) 8%

B) 25%

C) 48%

Frage 2:

Wie viel Prozent der 12- bis 19-Jährigen spielen heutzutage keine Online-Games?

A) 8%

B) 25%

C) 48%

Richtig ist: Antwort A! Am beliebtesten sind mit einem Anteil von 49% übrigens Smartphone-Spiele. Fast die Hälfte der Jugendlichen spielt mehrmals die Woche auf dem Handy. An zweiter Stelle stehen mit 28% Konsolenspiele, knapp dahinter folgen PC-Games mit 26%.

Frage 3:

In welchem Jahr kam die erste Playstation auf den Markt?

A) 2003

B) 2011

C) 1995

Frage 3:

In welchem Jahr kam die erste Playstation auf den Markt?

A) 2003

B) 2011

C) 1995

Richtig ist: Antwort C! Und übrigens: Die PlayStation 2 ist die bisher meistverkaufte Spielkonsole weltweit mit 157 Millionen Exemplaren. Auf dem zweiten Platz liegt der Nintendo DS mit 154 Millionen Verkäufen und den dritten Platz macht der Gameboy mit ganzen 118 Millionen Verkäufen.

Frage 4:

Wie hoch war der Umsatz, den der deutsche Gamesmarkt in 2020 erzielt hat?

- A) 850 Millionen Euro
- B) 8,5 Milliarden Euro
- C) 3 Milliarden Euro

Frage 4:

Wie hoch war der Umsatz, den der deutsche Gamesmarkt in 2020 erzielt hat?

A) 850 Millionen Euro

B) 8,5 Milliarden Euro

C) 3 Milliarden Euro

Richtig ist: Antwort B! Der Umsatz ist damit im Vergleich zum Vorjahr um mehr als 30% gestiegen. Übrigens: die Gamingbranche macht mehr Umsatz als die Film- und Musikbranche. Rund 30.000 Menschen verdienen 2020 in Deutschland mit Gaming ihren Lebensunterhalt. Mehr als 600 Unternehmen in Deutschland entwickeln und vertreiben Games.

Frage 5:

Was ist das beliebteste Onlinegame weltweit und wie oft wurde es verkauft?

- A) Pokémon: 47 Millionen Verkäufe
- B) Minecraft: 180 Millionen Verkäufe
- C) Tetris: 170 Millionen Verkäufe

Frage 5:

Was ist das beliebteste Onlinegame weltweit und wie oft wurde es verkauft?

A) Pokémon: 47 Millionen Verkäufe

B) Minecraft: 180 Millionen Verkäufe

C) Tetris: 170 Millionen Verkäufe

Richtig ist: Antwort B! Platz 1 bis 3 der beliebtesten Spiele in Deutschland 2020 gingen an EA Sports FIFA 21, Animal Crossing: New Horizons und Mario Kart 8 Deluxe.

Frage 6:

Welches war das erste Handygame und wann ist es erschienen?

- A) Flappy Bird (2013)
- B) Super Mario Bros. (1985)
- C) Snake (1997)

Frage 6:

Welches war das erste Handygame und wann ist es erschienen?

A) Flappy Bird (2013)

B) Super Mario Bros. (1985)

C) Snake (1997)

Richtig ist: Antwort C! Snake war tatsächlich das erste Handygame. Übrigens: Das kostenlose Spiel Flappy Bird hat täglich 50.000 Dollar nur durch In-App-Werbung generiert. Jedoch hat der vietnamesische Entwickler Dong Nguyen Flappy Bird nach etwa einem Jahr aus dem App-Store kommentarlos gelöscht, da das Spiel nach eigener Aussage süchtig macht und dadurch dem Grundsatz eines "Gelegenheitsspiels" widersprach.