

Zirkeltraining – Auflösung

1. Aufgabe

Findet mithilfe eurer **Smartphones** heraus, was es mit **Push-Nachrichten, Autoplay** und **FOMO** auf sich hat! Was verbirgt sich hinter diesen Begriffen?

Push-Nachrichten sind... kurze Benachrichtigungen, mit denen verschiedenen Apps und Anwendungen die Nutzer:innen elektronischer Geräte (z.B. Smartphones, Laptops o.Ä.) über bestimmte Ereignisse informieren. Das können neue Nachrichten, Termine, Emails oder Marketing-Benachrichtigungen sein.

Autoplay bedeutet... dass multimediale Inhalte, wie beispielsweise Videos oder Musik, automatisch und ohne aktives Zutun der User:innen abgespielt werden, sobald das vorherige Video zu Ende ist. Autoplay kommt z.B. auf YouTube, Netflix oder Tik Tok vor.

FOMO bedeutet... „Fear of missing out“ (Deutsch: Angst, etwas zu verpassen) bezeichnet die Angst, dass man Informationen, Ereignisse oder Erfahrungen verpasst. Wird häufig durch Social Media ausgelöst, wenn man Fotos von den Erlebnissen anderer sieht und mit dem eigenen Leben vergleicht.

2. Aufgabe

Nenne drei verschiedene Arten von Glücksspiel. Findet heraus, welche der folgenden Merkmale sie erfüllen:

- Geld als Gewinn
- Zufall
- Einfluss von Wissen
- Echtgeld
- Spielgeld
- Hohe Suchtgefahr
- Einstieg ins Glücksspiel
- Ab 18 Jahren

Tipp: Das **Glücksspielrad** in der Glücksspiel-Welt der Stele kann dir helfen!

Glücksspiel-Art:	Merkmal:	Merkmal erfüllt?
Lootboxen	Geld als Gewinn	
	Echtgeld	x
	Einfluss von Wissen	
	Spielgeld	x
	Hohe Suchtgefahr	
	Einstieg ins Glücksspiel	x
	Ab 18 Jahren	
	Zufall	x
Sportwetten	Geld als Gewinn	x
	Echtgeld	x
	Einfluss von Wissen	x
	Spielgeld	
	Hohe Suchtgefahr	x
	Einstieg ins Glücksspiel	
	Ab 18 Jahren	x
	Zufall	x
Online Poker	Geld als Gewinn	x
	Echtgeld	x
	Einfluss von Wissen	
	Spielgeld	
	Hohe Suchtgefahr	x

	Einstieg ins Glücksspiel	
	Ab 18 Jahren	x
	Zufall	x
Kryptowährung	Geld als Gewinn	x
	Echtgeld	x
	Einfluss von Wissen	x
	Spielgeld	
	Hohe Suchtgefahr	x
	Einstieg ins Glücksspiel	
	Ab 18 Jahren	x
	Zufall	x
Online Casino Spiele	Geld als Gewinn	x
	Echtgeld	x
	Einfluss von Wissen	
	Spielgeld	
	Hohe Suchtgefahr	x
	Einstieg ins Glücksspiel	
	Ab 18 Jahren	x
	Zufall	x
Pokemon Sammelkarten	Geld als Gewinn	
	Echtgeld	x
	Einfluss von Wissen	
	Spielgeld	
	Hohe Suchtgefahr	
	Einstieg ins Glücksspiel	x
	Ab 18 Jahren	
	Zufall	x

Info:

Pokemon Sammelkarten und **Lootboxen** enthalten glücksspielähnliche Elemente, zählen jedoch offiziell nicht als Glücksspiel! Der Grund: einige wichtige Kriterien sind nicht erfüllt, beispielsweise Geld als Gewinn.

5. Aufgabe

Geht zur Stele und testet euer Wissen zum Thema Glücksspiel!

Tragt eure Antworten jeweils in die rechte Spalte der Tabelle ein. Für jede richtige Antwort bekommt ihr einen Sticker.

Viel Erfolg!

Frage	Antwort
<p style="text-align: center;">1</p> <p style="text-align: center;">„Gaming ist Sport.“</p>	<p style="text-align: center;">Falsch!</p> <p>Gaming wird laut dem Deutschen Olympischen Sportbund (DOS) nicht offiziell als Sport angesehen. Als Ausnahmen (und damit als Sport) gelten Spiele, bei denen ein „analoger“ Sport abgebildet wird, wie beispielsweise FIFA. Hier sieht der DOS Ähnlichkeiten und die Möglichkeit, dass Verbände und Vereine hier zusammenarbeiten. Außerdem gibt es auch noch E-Sport: das ist der sportliche Wettkampf mit Computerspielen, bei denen ein Wettkampf mit dem Mehrspielermodus ausgetragen wird.</p>
<p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">„Drei Viertel der Jugendlichen zwischen 12 und 18 Jahren in Deutschland spielen regelmäßig Games.“</p>	<p style="text-align: center;">Richtig!</p> <p>Genauer gesagt sind es ca. 76% der Jugendlichen, die täglich oder mehrfach in der Woche Games spielen. Im Durchschnitt werden dabei ca. 1,75 Stunden pro Tag gespielt.</p>

<p>3</p> <p>„Die deutsche Gaming-Industrie macht mit In-App-Käufen einen Umsatz von ca. 2,4 Milliarden Euro jährlich.“</p>	<p>Richtig!</p> <p>In-App-Käufe machen mit 2,4 Milliarden Euro jährlich drei Viertel des gesamten Umsatzes aus! In Deutschland tätigen 42% der Gamer:innen jeden Monat In-Game-Käufe.</p>
<p>4</p> <p>„Dark Patterns und Gaming haben nichts miteinander zu tun.“</p>	<p>Falsch!</p> <p>Dark Patterns sind Tricks, die Gaming-Anbieter:innen einsetzen, damit Spielende beispielsweise mehr Zeit oder Geld in Games investieren.</p>
<p>5</p> <p>„Von Gaming kann man abhängig werden.“</p>	<p>Richtig!</p> <p>Von Games kann man psychisch abhängig werden. Seit 2019 ist exzessives Computerspielen offiziell eine psychische Erkrankung („Gaming disorder“). Anzeichen können folgende sein: Privatleben, Schule, körperliche Gesundheit werden vernachlässigt aufgrund von Gaming.</p>