



GAME OVER

PLAY AGAIN?

YES NO

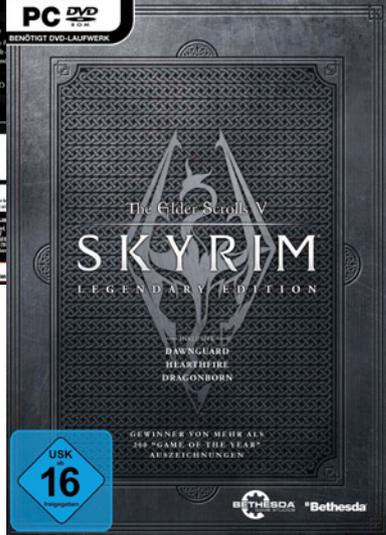
verbraucherzentrale

Baden-Württemberg

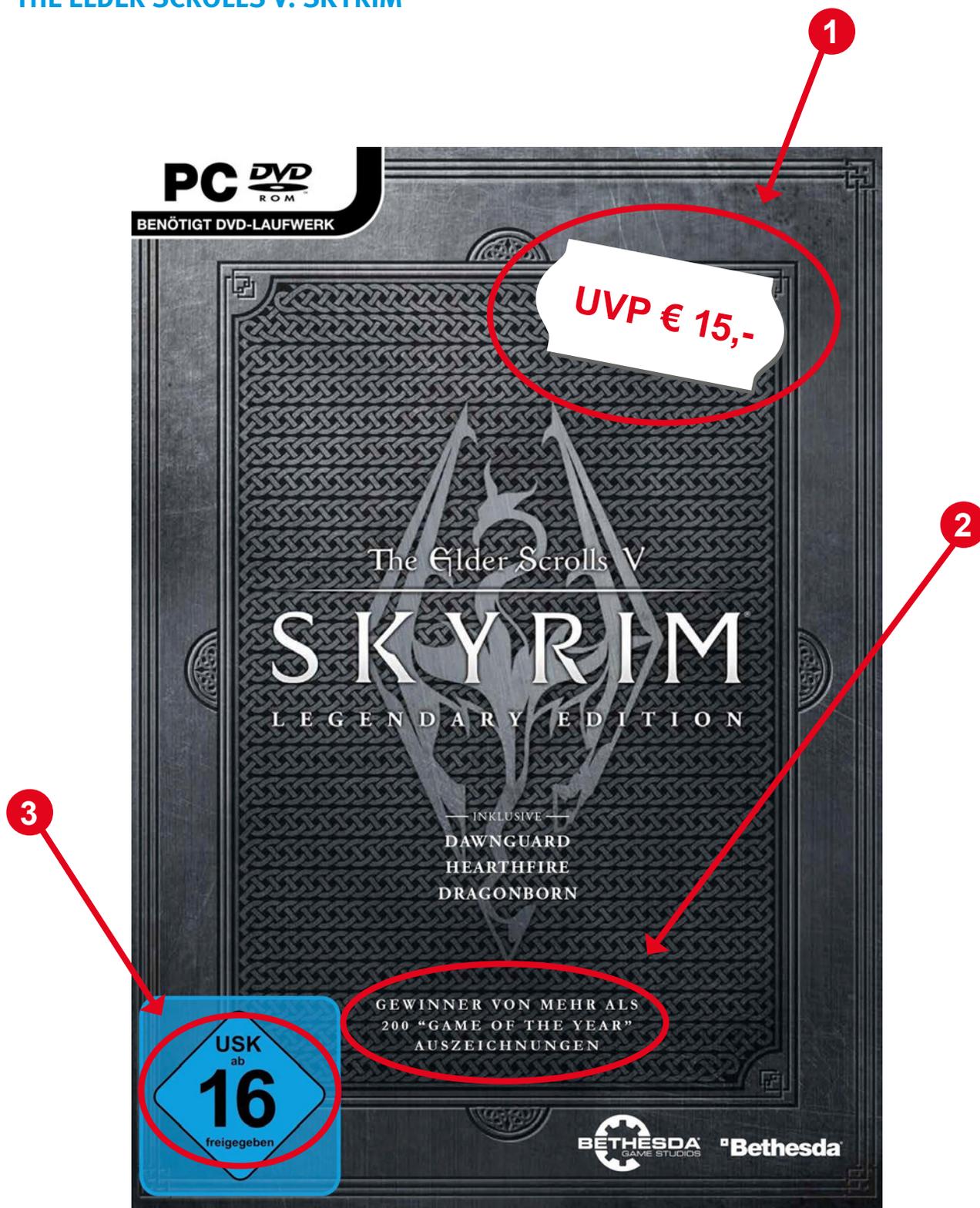
GAME OVER – DIGITALE QUALITÄTSMERKMALE

In dieser Unterrichtseinheit setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit Qualitätsmerkmalen anhand digitaler Konsumgüter (Videospiele) auseinander. Sie beschäftigen sich damit, inwiefern diese Merkmale feststellbar sind, wie Informationen zu Qualitätsmerkmalen angegeben werden und welche Lösungen zur Qualitätsbewertung es geben könnte.

Videospielcollage für Aufgabe 1



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM



Quelle:
www.otto.de/p/the-elder-scrolls-v-skyrim-legendary-edition-pc-software-pyramide-788869847/#variationId=788869848
zuletzt zugegriffen am 16.03.2021

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

4

DIE RÜCKKEHR DES FANTASY-EPOS

Die Drachen sind nach Tamriel zurückgekehrt! Nur die Schriftrollen der Altvorderen berichteten von ihrer Existenz. Die Zukunft der Provinz Himmelsrand und sogar des ganzen Kaiserreiches hängt am seidenen Faden. Doch die alten Prophezeiungen künden auch von einem Retter, dem Drachenblut: ein Held, der mit der Macht der Stimme geboren wurde – und der Einzige, der sich ihnen entgegenzustellen vermag.

GEWINNER VON MEHR ALS 200 "GAME OF THE YEAR"-AUZEICHNUNGEN

5

LEGENDARY EDITION

Erleben Sie erstmals die vollständige Skyrim-Sammlung in der *Legendary Edition*. Spielen Sie das preisgekrönte Original und die dazugehörigen offiziellen Add-ons. Darüber hinaus enthält die *Legendary Edition* auch einige neue Extras wie legendäre Fertigkeiten, cineastische Killcams, und den Kampf zu Pferd.

BEINHALTET

DAWNGUARD HEARTHFIRE DRAGONBORN

6

KOMPLETT IN DEUTSCH

MINIMALE SYSTEMANFORDERUNGEN:

- Betriebssystem: Windows 7/Vista/XP (32 oder 64 Bit)
- Prozessor: Dual Core 2,0 GHz oder gleichwertiger Prozessor
- Arbeitsspeicher: 2 GB Systemspeicher
- Festplattenspeicherplatz: 9 GB freier Festplattenspeicher
- Grafikkarte: DirectX 9.0c-kompatible Grafikkarte mit 512 MB RAM
- Soundkarte: DirectX-kompatible Soundkarte

EMPFOHLENE SYSTEMANFORDERUNG:

- Prozessor: Quad-Core Intel- oder AMD-Prozessor
- Arbeitsspeicher: 4 GB Systemspeicher
- Grafikkarte: DirectX 9.0c-kompatible NVIDIA- oder AMD ATI-Grafikkarte mit 1 GB RAM

WICHTIG: Dieses Produkt ist durch technische Schutzmaßnahmen kopiergeschützt.

ACHTUNG Lesen Sie bitte die Anleitung vor dem Spielen, um wichtige Sicherheitshinweise, darunter zu photosensitiven Anfällen, zu erhalten.

WOGOH
2160462211
MADE IN THE EU

Quelle:
www.wog.ch/nas/cover_large/pc/back/rpc_elderscrollsvskyrimlegendary.jpg
 zuletzt zugegriffen am 16.03.2021

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

4



5



6

ENTHÄLT LINK ZUM DOWNLOAD DER SPIELANLEITUNG

KOMPLETT IN DEUTSCH

MINIMALE SYSTEMANFORDERUNGEN:	EMPFOHLENE SYSTEMANFORDERUNG:
Betriebssystem: Windows 7/Vista/XP (32 oder 64 Bit) Prozessor: Dual Core 2,0 GHz oder gleichwertiger Prozessor Arbeitsspeicher: 2 GB Systemspeicher Festplattenspeicherplatz: 9 GB freier Festplattenspeicher Grafikkarte: DirectX 9.0c-kompatible Grafikkarte mit 512 MB RAM Soundkarte: DirectX-kompatible Soundkarte	Prozessor: Quad-Core Intel- oder AMD-Prozessor Arbeitsspeicher: 4 GB Systemspeicher Grafikkarte: DirectX 9.0c-kompatible NVIDIA- oder AMD ATI-Grafikkarte mit 1 GB RAM

ZUR AKTIVIERUNG BENÖTIGEN SIE EINE INTERNET-VERBINDUNG SOWIE EINEN KOSTENLOSEN STEAM-ACCOUNT

Hinweis: Die Verwendung des angebotenen Produkts unterliegt der Zustimmung zum Steam-Nutzungsvertrag („Nutzungsvertrag“). Das Produkt muss über das Internet aktiviert werden, indem Sie einen Steam-Account eröffnen und dem Nutzungsvertrag zustimmen. Auf steampowered.com/agreement haben Sie die Möglichkeit, sich den Nutzungsvertrag bereits vor dem Kauf durchzulesen. Sollten Sie Inhalten des Nutzungsvertrags nicht zustimmen können, geben Sie das Spiel bitte ungeöffnet und unter Berücksichtigung des Rückgaberechts an den Händler zurück.

Quelle:
www.wog.ch/nas/cover_large/pc/back/rpc_elderscrollsvskyrimlegendary.jpg
 zuletzt zugegriffen am 16.03.2021

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

	Information	Merkmale	Feststellbar	Nicht feststellbar
1				
2				
3				
4				
5				
6				

FIFA 19



Quelle:
www.verleihshop.de/img/large/c_546000/544881.jpg
zuletzt zugegriffen am 16.03.2021

FIFA 19



5

4

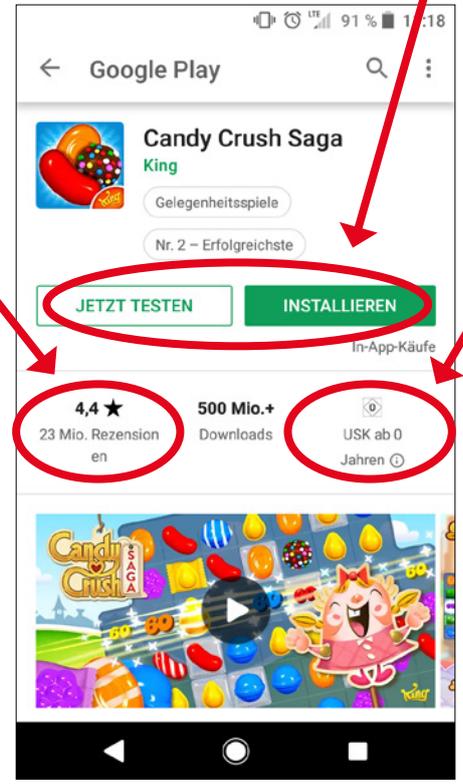
6

Quelle:
www.verleihshop.de/img/large/c_546000/544881r.jpg
 zuletzt zugegriffen am 16.03.2021

FIFA 19

	Information	Merkmale	Feststellbar	Nicht feststellbar
1				
2				
3				
4				
5				
6				

CANDY CRUSH SAGA



Quelle:
www.stickpng.com/fr/img/icones-logos-emojis/societes-de-technologie/logo-candy-crush
zuletzt zugegriffen am 16.03.2021
Candy Crush: Screenshots eigene Fotos (16.03.2021)

CANDY CRUSH SAGA

	Information	Merkmale	Feststellbar	Nicht feststellbar
1				
2				
3				
4				
5				
6				

REALISIERUNG DER LEITPERSPEKTIVE VERBRAUCHERBILDUNG

In dieser Unterrichtseinheit setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit Qualitätsmerkmalen anhand digitaler Konsumgüter (Videospiele) auseinander. Sie beschäftigen sich damit, inwiefern diese Merkmale feststellbar sind, wie Informationen zu Qualitätsmerkmalen angegeben werden und welche Lösungen zur Qualitätsbewertung es geben könnte.

EINORDNUNG IN DEN BILDUNGSPLAN

Kategorie	3.1.4	Konsum
Unterkategorie	3.1.4.2	Qualitätsorientierung
Inhaltliche Kompetenz	(1)	Eigene Qualitätsanforderungen für Produkte und Dienstleistungen nennen
	(2)	Qualitätsmerkmale ausgewählter Produkte oder Dienstleistungen herausarbeiten
	(3)	ausgewählte Qualitätsinformationen (Qualitäts- und Gütesiegel und Produktkennzeichnung) zu Produkten oder Dienstleistungen bewerten
Konkretisierende/r Begriff/e		Qualität der Konsumgüter
Bezug zu den prozessbezogenen Kompetenzen	2.1.4	Als Verbraucher Marketingmaßnahmen/Werbung von Produktinformationen unterscheiden
	2.1.7	Biografische Erfahrungen identifizieren und auswerten
	2.2.1	Fachsprache korrekt anwenden
	2.3.1	Kriterien für verschiedene Produkte und Dienstleistungen im Alltag entwickeln und nutzen

PROJEKT-/ UNTERRICHTSABLAUF

Zeitaufwand	2 Schulstunde
Zusätzlich benötigtes Material	Beamer oder Dokumenten-Kamera

Einstieg	<p>Der Einstieg erfolgt mit der Frage an die Klasse, wer überhaupt Videospiele (hier zählen auch Handyspiele dazu) spielt und welche sie gut finden bzw. selbst spielen. Die Nennungen sollten sichtbar festgehalten werden, bspw. auf der Tafel.</p> <p>Hinweis: Es könnte je nach Klasse auch sinnvoll sein, den Einstieg um das optionale Apfelbild zu erweitern. Zuerst wird sich mit dem Apfelbild beschäftigt, um den SuS ein plastisches und weniger abstraktes Beispiel feststellbarer und nicht feststellbarer Merkmale zu geben, um dann anschließend die Erkenntnisse auf ein digitales Produkt zu übertragen. Für eine plastischere Gestaltung können auch die realen Produkte verwendet werden.</p>
Erarbeitungsphase I (Aufgabe 1 und 2)	<p>In der ersten Phase arbeiten die SuS die Merkmale verschiedener Videospiele anhand der angegebenen Produktinformationen (Verpackung, Herstellerangaben, Händlerangaben) und ihre Präferenzen heraus. Anschließend werden die Ergebnisse in der Klasse gesammelt, diskutiert und das Ergebnis in die jeweiligen Listen übernommen.</p>
Erarbeitungsphase II (Aufgabe 3)	<p>Anschließend bewerten die SuS, wie die gefundenen Merkmale sich in den hervorgehobenen Angaben auf der Verpackung wiederfinden. Wie verlässlich sind diese Informationen? Welche lassen sich vor dem Kauf feststellen, welche während dem Spielen und gibt es vielleicht Merkmale, die für die Verbraucher nie feststellbar sind? Abschließend machen sich die SuS Gedanken, welche Möglichkeiten es geben sollte, damit Verbraucher die Merkmale von Videospiele feststellen können.</p>
Erarbeitungsphase III (Aufgabe 4)	<p>Die Aufgabe 4 entspricht dem E-Niveau. Die Schülerinnen und Schüler erörtern und diskutieren Vorschläge welche Möglichkeiten es geben sollte, damit die Qualitätsmerkmale von Videospiele vor dem Kauf festgestellt werden können.</p>
Vorkenntnisse	<p>Kenntnisse aus der Inhaltskompetenz 3.1.4.1 „Konsumentenscheidungen“ sind für dieses Unterrichtsmaterial sinnvoll.</p>

Ergebnissicherung	Die Sicherung erfolgt auf dem AB und durch die Präsentation (E-Niveau).
Fächer-/stufenübergreifende Aspekte	Verknüpfungen bestehen zu unserem Ethik-Material „Tierwohl erkaufen“ sowie zu Gemeinschaftskunde mit den Materialien „Fallstudie Gütesiegel“ und „Fallstudie Die Sache mit dem fairen Stein“.
Kommentar	<p>Hintergrund der Unterrichtseinheit ist das aus Verbraucherperspektive bestehende Problem der Informationsasymmetrie. Produkte weisen drei Arten von Eigenschaften auf: Such-, Erfahrungs- und Vertrauenseigenschaften. Sucheigenschaften sind solche Eigenschaften, die vor dem Kauf feststellbar sind (z.B. der Preis). Erfahrungseigenschaften sind solche Eigenschaften, die erst nach dem Kauf im Gebrauch feststellbar sind (z.B. flüssige Darstellung des Spiels, interessante Story) und Vertrauenseigenschaften sind Eigenschaften die für die Verbraucher auch nach dem Kauf nicht am Produkt feststellbar sind (z.B. fair produziert). (Ausführlichere Informationen zur Informationsasymmetrie finden Sie in der Lehrerhandreichung.)</p> <p>Alternativ können die Computerspiele auch auf mehrere Kleingruppen aufgeteilt werden. Die Ergebnisse werden abschließend im Plenum diskutiert und in einer gemeinsamen Übersicht festgehalten</p>

Bildnachweis Seite 4:

https://www.verleihshop.de/img/large/c_546000/544881.jpg

<https://www.otto.de/p/the-elder-scrolls-v-skyrim-legendary-edition-pc-software-pyramide-788869847/#variationId=788869848>

https://www.wog.ch/nas/cover_large/pc/back/rpc_elderscrollsvskyrilegendary.jpg

[https://mytoys.scene7.com/is/image/myToys/ext/8672714-01.jpg?\\$rtf_mt_prod-main_xl\\$](https://mytoys.scene7.com/is/image/myToys/ext/8672714-01.jpg?$rtf_mt_prod-main_xl$)

<https://www.real.de/product/301470958>

<https://www.stickpng.com/fr/img/icones-logos-emojis/societes-de-technologie/logo-candy-crush>

<https://www.lmz-bw.de/nc/aktuelles/aktuelle-meldungen/detailseite/clash-of-clans-strategiespiel-mit-suchtfaktor-und-kostenfalle/>

Alle Links zuletzt zugegriffen am 16.03.2021

Candy Crush: Screenshot eigenes Foto (29.10.2018)

HINTERGRUNDINFORMATIONEN

MARKTVERSAGEN AUFGRUND VON INFORMATIONSSYMMETRIE

Die wirtschaftliche Selbstbestimmung von Verbrauchern setzt die Vollständigkeit aller für die Entscheidungsfindung erforderlichen Informationen der am Markt angebotenen Produkte voraus. Ist diese Vollständigkeit nicht gegeben und sind die Anbieter besser über ihre Produkte und Dienstleistungen als die Verbraucher informiert, dann liegt eine **Informationsasymmetrie** vor. Führt diese Asymmetrie zu Kaufzurückhaltung oder zu Fehlkäufen, handelt es sich um ein Marktversagen. Somit kann der Markt seine Koordinierungsfunktion nicht erfüllen und es werden weiterhin Produkte am Markt angeboten, die den Bedürfnissen der Verbraucher nicht gerecht werden.

Informationsasymmetrie ist vielen Produkten aufgrund der Art ihrer Eigenschaften inhärent. Diese Produkteigenschaften können drei Kategorien zugeordnet werden. So gibt es die **Sucheigenschaften**, welche die Verbraucher einem Produkt unmittelbar und vor dem Kauf ansehen können (z.B. der Preis, die Altersfreigabe). Dann gibt es die **Erfahrungseigenschaften**, die die Verbraucher erst nach dem Kauf während des Gebrauchs feststellen können (z.B. angemessener Schwierigkeitsgrad, flüssige Darstellung, interessante Story). Und schließlich gibt es noch die **Vertrauenseigenschaften**, die weder vor noch nach dem Kauf am Produkt selbst erkennbar sind (z.B. fair produziert).

... MARKTVERSAGEN AUFGRUND VON INFORMATIONSSYMMETRIE DROHT BEI PRODUKTEN, DIE ERFAHRUNGS- BZW. VERTRAUENSEIGENSCHAFTEN AUFWEISEN.

Drohendes Marktversagen kann bei Erfahrungseigenschaften prinzipiell überwunden werden, indem bspw. Anbieter Garantien aussprechen und sich verpflichten, diese einzuhalten. Solche Garantien funktionieren, da Verbraucher das Vorhandensein der versprochenen Erfahrungseigenschaft zwar erst nach dem Kauf, aber während des Gebrauchs überprüfen können. Dies führt dazu, dass die von den Anbietern versprochenen Erfahrungseigenschaften vorliegen oder zumindest die Garantiezusage durchgesetzt werden kann.

Bei Vertrauenseigenschaften liegt der Fall aber grundsätzlich anders. Während der Garantiefall bei Vertrauenseigenschaften von Verbrauchern ohnehin nicht festgestellt werden kann, da diese ja überhaupt nicht erkennbar sind, stellen private Gütesiegel nur eine Verschiebung des Problems der Informationsasymmetrie auf eine andere Ebene dar. Verbraucher müssten jetzt in der Lage sein, die Zuverlässigkeit des privaten Gütesiegels zu erkennen. Da sie aber keinen umfassenden Einblick in die Vergabe und Umsetzung privater Gütesiegel besitzen, ist ihnen das Erkennen der Zuverlässigkeit nicht möglich. Drohendes Marktversagen kann daher bei Vertrauenseigenschaften nur durch gesetzliche Regelungen zur Kennzeichnung und Überwachung überwunden werden.

... BEI VERTRAUENSEIGENSCHAFTEN HABEN GARANTIE UND AUCH PRIVATE GÜTESIEGEL KEINEN NUTZEN, DA VERBRAUCHER DAS VORHANDENSEIN EINER VERTRAUENSEIGENSCHAFT GRUNDSÄTZLICH NICHT FESTSTELLEN KÖNNEN.

Quelle: Verbraucherzentrale Baden-Württemberg (2018): Marktversagen aufgrund von Informationsasymmetrie
www.verbraucherzentrale-bawue.de/bildung-bw/marktversagen-am-beispiel-von-informationsasymmetrien-18277
zuletzt abgerufen am 16.03.2021

MUSTERLÖSUNG:

AUFGABE 1a

Betrachte die Videospieldollage auf Seite 4. Welche Merkmale können Videospiele haben? Diskutiert eure Ergebnisse in der Klasse und ergänzt eure Liste.

Hinweis: Die Lösung ist beispielhaft. Individuelle Lösungen möglich.

Preis, läuft einwandfrei, flüssig spielbar, stürzt nicht ab, keine Programmierfehler (Bugs), Steuerung durchdacht, gute Grafik, keine überlangen Ladezeiten, coole Story/macht Spaß, nicht zu leicht aber auch nicht zu schwer/Gute Balance (Einsteiger, Fortgeschrittene, Profi), guter Support, tolle Community, keine Cheater, Altersfreigabe, Multiplayer, hohe Spielzeit/langer Spielspaß, Spielgenre (Sportsimulation, Denkspiel, Rollenspiel, Strategiespiel, usw.), Plattform (bspw. Konsole wie Playstation4, Smartphone, PC,...), Grafikkarte (für Experten, bestimmte Engines werden bevorzugt bzw. mit besonderer Qualität bewertet, bspw. Frostbite, Havok)

AUFGABE 1b

Sortiert eure gefundenen Merkmale danach, ob diese vor dem Kauf feststellbar sind:

Feststellbar	Nicht feststellbar
<p><i>Preis</i> <i>Altersfreigabe</i> <i>Multiplayer</i> <i>Spielgenre</i> <i>Plattform</i></p>	<p><i>läuft einwandfrei, ist flüssig spielbar/stürzt nicht ab, keine Programmierfehler (Bugs), Steuerung durchdacht, gute Grafik, keine überlangen Ladezeiten, coole Story/macht Spaß, nicht zu leicht, aber auch nicht zu schwer/Gute Balance (Einsteiger, Fortgeschrittene, Profi), guter Support, tolle Community, keine Cheater, hohe Spielzeit/ langer Spielspaß, Grafikkarte</i></p>

Hinweis: Die Lösung ist beispielhaft und basiert auf den Angaben aus Aufgabe 1a.

AUFGABE 2

Welche dieser Merkmale sind dir für die Bewertung der Qualität eines Videospiele wichtig?

Hinweis: Individuelle Lösungen, je nach persönlicher Präferenz der SuS möglich.

MUSTERLÖSUNG:


AUFGABE 3

Betrachte die vorliegenden Computerspiele und die hervorgehobenen Informationen. Welche Art von Informationen sind in den Kreisen abgedruckt? Kann man den Informationen jeweils ein oder mehrere Merkmale aus Aufgabe 1 und 2 zuordnen? Trage die Merkmale in die jeweiligen Tabellen auf den Arbeitsblättern der Computerspiele FIFA19, The Elder Scrolls V: Skyrim und Candy-Crush-Saga ein. Markiere die für dich wichtigen Merkmale farbig. Betrachtet die ausgefüllten Tabellen. Was fällt euch auf? Sind anhand der zusätzlichen Angaben und Informationen die Merkmale jetzt feststellbar?

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

	Information	Merkmale	Feststellbar	Nicht feststellbar
1	<i>Preisauszeichnung</i>	<i>Preis</i>	x	
2	<i>Aussage zu Auszeichnungen/Awards</i>	<i>coole Story/macht Spaß</i>		x
3	<i>USK Altersfreigabe</i>	<i>Altersfreigabe</i>	x	
4	<i>Gütesiegel von Fachzeitschriften</i>	<i>coole Story/macht Spaß</i>		x
5	<i>Markenamen von Spiel-Engines und Herstellern</i>	<i>gute Grafik, gute Story</i>		x
6	<i>Systemanforderungen des Computers</i>	<i>läuft einwandfrei, ist flüssig spielbar/stürzt nicht ab</i>		x

MUSTERLÖSUNG:

FIFA 19

	Information	Merkmale	Feststellbar	Nicht feststellbar
1	<i>Preisauszeichnung</i>	<i>Preis</i>	x	
2	<i>Labels der FIFA/DFB/DFL</i>	<i>gute Grafik</i>		x
3	<i>USK Altersfreigabe</i>	<i>Altersfreigabe</i>	x	
4	<i>Abbildung Spielgrafik</i>	<i>gute Grafik</i>	x	
5	<i>Logos der Ligen</i>	<i>echte Spieler und Stadien, gute Grafik</i>		x
6	<i>Frostbite Logo = aufwendige Spiel-Engine</i>	<i>gute Grafik</i>		x

MUSTERLÖSUNG:

CANDY CRUSH SAGA

	Information	Merkmale	Feststellbar	Nicht feststellbar
1	<i>Preisauszeichnung</i>	<i>Preis</i>		x
2	<i>Werbeaussage Hersteller zum Spielspaß</i>	<i>coole Story/macht Spaß, nicht zu leicht, aber auch nicht zu schwer/gute Balance (Einsteiger, Fortgeschrittene, Profi)</i>		x
3	<i>Abbildung Ingame</i>	<i>gute Grafik</i>		x
4	<i>Werbeaussage zum Umfang, episch=höchste Auszeichnung im Spielerjargon</i>	<i>coole Story/macht Spaß</i>		x
5	<i>Rezensionen und Downloadzahlen sollen Güte vermitteln</i>	<i>tolle Community, coole Story/macht Spaß</i>		x
6	<i>USK Altersfreigabe</i>	<i>Altersfreigabe</i>	x	

MUSTERLÖSUNG:

•••• AUFGABE 4

Welche Möglichkeiten sollte es geben, damit man die Qualitätsmerkmale von Videospiele vor dem Kauf feststellen kann? Schreibe deine Ideen auf und diskutiert eure Vorschläge in der Klasse:

Hinweis: Die Lösung ist beispielhaft. Individuelle Lösungen möglich.

Videospiele im Laden testen können, kostenlose Testversionen(bspw. 1 – 3 Levels), Spiele sind immer erstmal kostenlos, begrenzte Zeit zum Testen, bevor man kaufen muss, man kann es wieder zurückgeben, wenn es einem nicht gefällt.

EINSTIEGSBILD:
APFEL



APFEL GALA ROT

Ursprungsland: Deutschland, Kl.: I;

0,50 €

1 Stück ca. 250 g (1 kg = 1,99 €)

MUSTERLÖSUNG:**ÜBUNG:**

Betrachtet den gezeigten Gegenstand.

a) Welche Merkmale hat das gezeigte Produkt?

Hinweis: Die Lösung ist beispielhaft.

leicht, glatt, Farbe rot, fest, faustgroß, Preis, Geschmack

b) Sortiert diese Merkmale danach, ob diese am Produkt beim Kauf feststellbar sind:

Feststellbar	Nicht feststellbar
<i>Preis Größe Farbe Gewicht Haptik</i>	<i>frei von Spritzmittel Haltbarkeit Geschmack Fair gehandelt</i>

Hinweis: Die Lösung ist beispielhaft und basiert auf den Angaben aus Übung a).

IMPRESSUM

Das Unterrichtsmaterial wurde Ihnen von der Verbraucherzentrale Baden-Württemberg zur Verfügung gestellt.

Mehr Informationen zur Finanzierung unserer Unterrichtsmaterialien:
www.vz-bw.de/transparenzerklaerung

Hat Ihnen das Material gefallen?
Wurden Ihre Erwartungen erfüllt?
Wir freuen uns über Ihr Feedback.

KONTAKT

Verbraucherzentrale Baden-Württemberg e. V.
Team Verbraucherbildung
Paulinenstraße 47
70178 Stuttgart

bildung@vz-bw.de
www.vz-bw.de/verbraucherbildung-bw

Gefördert durch das Ministerium für Ländlichen Raum
und Verbraucherschutz Baden-Württemberg

Gefördert
durch



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR LÄNDLICHEN RAUM
UND VERBRAUCHERSCHUTZ

verbraucherzentrale

Baden-Württemberg