

05_25 Roblox und Co. – Onlinegames unter der Lupe

Gemeinsame Infonachricht des Netzwerks gegen Gewalt
Geschäftsstelle Frankfurt am Main und des Präventiven
Jugendschutzes Frankfurt

Viele Smartphonennutzer:innen verbringen große Teile ihrer Freizeit mit Onlinegames. Birgt doch das Smartphone einen unendlichen Fundus an unterschiedlichen Spielen: von Actionspielen, Geschicklichkeitsspielen bis hin zu Jump ,n' runs.

Neben dem reinen Spielspaß beinhalten vielen Spiele aber auch weitere Facetten wie zum Beispiel In-App-Käufe und Chatmöglichkeiten. Für ein sicheres Spielvergnügen lohnt sich daher ein genauerer Blick.

Roblox

Roblox ist kein klassisches eigenständiges Spiel. Vielmehr handelt es sich um „[...] eine Plattform, auf der sich zahlreiche kleine Spiele spielen und sogar selbst entwickeln lassen.“¹ Roblox gehört zu einer der beliebtesten Spieleplattformen weltweit. Knapp die Hälfte der Nutzer:innen sind unter 13 Jahre alt.²

In Roblox kann gegeneinander und miteinander in klassischen Simulationsspielen gespielt oder an einem sogenannten „Erlebnis“ teilgenommen werden. Es kann sich um einen Konzertbesuch oder einfach um ein „Social Hangout“ handeln, bei welchem man mit anderen chattet und gemeinsam Zeit im digitalen Raum verbringt. Diese Erlebnisse bis hin zu den Accessoires sind nutzergeneriert.

Im Rahmen einer Recherche stieß jugendschutz.net u.a. auf extremistische Inhalte in den Spielewelten. Durch die Möglichkeit der nutzergenerierten Inhalte sowie der Kommunikationsmöglichkeiten besteht zudem die Gefahr des Cybergroomings, der „[...] gezielte[n] Anbahnung sexueller Kontakte mit Minderjährigen über das Internet.“³

¹ <https://www.bpb.de/themen/kinder-jugend/games-in-der-familie/roblox/>, aufgerufen am 30.04.2025

² <https://www.jugendschutz.net/mediathek/artikel/report-wie-sicher-ist-roblox>, aufgerufen am 30.04.2025

³ https://www.bka.de/DE/UnsereAufgaben/Aufgabenbereiche/Zentralstellen/Kinderpornografie/Cybergrooming/Cybergrooming_node.html, aufgerufen am 30.04.2025

Weitere Informationen sowie viele weitere wichtige Tipps für Eltern finden Sie unter folgenden Links:

<https://www.bpb.de/themen/kinder-jugend/games-in-der-familie/roblox/>

https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_wie_sicher_ist_roblox.pdf

Am 02.04. 2025 fand der digitale Elternabend „Neues bei Roblox“ von SCHAU HIN! statt. Mediencoach Iren Schulz spricht über Risiken und Chancen, beantwortet Fragen und gibt Tipps für Eltern im Umgang mit der digitalen Gaming Welt. Die Aufzeichnung ist kostenlos und für alle zugänglich

<https://www.schau-hin.info/mediathek/digitaler-elternabend-neues-bei-roblox>

Brawl Stars

Das Online-Game erfreut sich einer großen Beliebtheit in allen Altersgruppen. Alleine oder im Team tritt man gegen andere Spieler:innen an. Für jede Runde, welche nur einige Minuten dauert, wählt man einen „Brawler“ aus. „Ziel ist es, die Gegner:innen der anderen Teams zu besiegen, Edelsteine zu sammeln oder bestimmte Aufgaben zu erfüllen.“⁴

Auch in Brawl Stars sind In-App-Käufe sowie Chats möglich. Nutzen Sie hier die Einstellungsmöglichkeiten, um u.a. die Chatfunktion abzuschalten.

Weitere Informationen und Tipps finden Sie unter dem Link

<https://www.elternguide.online/beliebte-spiele-brawl-stars/>

Spieleratgeber NRW

Der Spieleratgeber NRW bietet Eltern Orientierung und Informationen zu einzelnen Spielen. Neben Hinweisen zu möglichen Kosten findet man eine Spielbeschreibung sowie eine pädagogische Beurteilung.

<https://spieleratgeber-nrw.de/spiel/draw-your-game-infinite/>

⁴ <https://www.elternguide.online/beliebte-spiele-brawl-stars/>, aufgerufen am 30.04.2025



Mit Kostenrisiken in Games auseinandersetzen

Das JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis bietet im Rahmen des Projekt ACT ON! die Möglichkeit, sich mittels der Methode „Gamescoin“ mit den wirtschaftlichen Interessen der Games Industrie zu beschäftigen. Kinder und Jugendliche schlüpfen in die Rolle von Game Entwickler:innen und gestalten eigene (fiktive) Online Games. Dabei entscheiden sie sich für ein Geschäftsmodell und reflektieren Kostenrisiken.

https://act-on.jff.de/wp-content/uploads/2025/04/ACTON_Methodenbeschreibung_Gamescoin-1.pdf

Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur

Auf der Seite von Spielraum.de, ein Projekt des Instituts für Medienforschung und Medienpädagogik an der TH Köln, finden sich vielfältige Informationen und Materialien zur Förderung Medienkompetenz. Stichworte sind hierbei: Ethik und Games, Digitale Spielwelten und Basiswissen Games. Die Zielgruppe sind Pädagog:innen, Kinder und Jugendliche, Eltern, Multiplikator:innen sowie weitere.

<https://spielraum.web.th-koeln.de/>

Beate Kremser

Stadt Frankfurt am Main

- Der Magistrat -
Jugend- und Sozialamt
51.D.64 Politische und kulturelle Bildung
Präventiver Jugendschutz
Eschersheimer Landstraße 241-249
60320 Frankfurt am Main
Telefon: 069/ 212 43170
E-Mail: jugendschutz@stadt-frankfurt.de
Internet: www.jugendschutz-frankfurt.de

Jennifer Maske

Netzwerk gegen Gewalt

Regionale Geschäftsstelle Frankfurt am Main

Marie-Curie-Straße 30
60439 Frankfurt am Main
Telefon: 069/ 755 34004
E-Mail: ngg.ppffm@polizei.hessen.de
Internet: www.netzwerk-gegen-gewalt.hessen.de

