merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

# André Golling: Das Spiele-Universum für Jugendliche

Beitrag aus Heft »2019/04 Making und Medienpädagogik«

David Bazucki/ROBLOX Corporation (Hrsg.) (2019). www. roblox.com, aktualisierte, deutsche Version für PC, Mac, iOS, Android, Amazon-Geräte und Xbox One, kostenfrei.

Eine Plattform – 60 Millionen Spiele – 90 Millionen Nutzerinnen und Nutzer. ROBLOX ist ein sogenanntes Sandbox-Game, eine Spieleplattform, auf der Userinnen und User ihre eigenen Mini-Spiele erstellen und mit anderen teilen können. Mit rund 15 Millionen Nutzenden stellt Europa, neben den USA, bislang den größten Markt dar. Seit kurzem existiert auch eine deutschsprachige Version der Spieleplattform, womit nun auch die Community-Betreuung auf Deutsch verfügbar ist. Zum Großteil der Userinnen und User zählen Kinder und Jugendliche verschiedener Altersgruppen. Bei den unter 13-Jährigen ist die Nutzung von ROBLOX bereits dreimal höher als bei YouTube.

Die hohe Beliebtheit der Plattform insbesondere unter Kindern und Jugendlichen ist offenbar auf die einfache Handhabung der einzelnen Tools und die Gestaltung der Anwendungen im LEGO-Stil zurückzuführen. Die Benutzung der kostenfreien Spieleplattform kann sowohl als App auf Smartphones und Tablets als auch auf dem Computer erfolgen. Nachdem ein kostenloser Account angelegt wurde, können Nutzende ihren Avatar nach Belieben im Look einer LEGO-Figur gestalten.

Alle auf dem Portal angebotenen Spiele und Inhalte sind uneingeschränkt sowie ohne Altersbeschränkung verfügbar. Selektiert wird lediglich nach zwei Alterskategorien: unter und über 13 Jahren, was jedoch keinerlei Auswirkungen auf die Spieleauswahl hat.

Die Thematiken sind genauso vielfältig wie die Stile der Spiele: In Jump'n'Runs, Simulationen oder Rollenspielen können sich Nutzende als Superheldinnen und Superhelden, Dinosaurier oder Pizzaboten gegen andere behaupten – ganz unabhängig davon, ob nun gekämpft, gebacken oder ein Autorennen angetreten wird. Die Möglichkeiten, sich in ROBLOX auszuleben und zu verwirklichen, sind nahezu unbegrenzt. Inhalte und Materialien können per In-Game-Kauf mit der virtuellen Währung ROBUX erworben werden. Durch den Kauf haben die Spielenden die Möglichkeit, ihren Avatar durch andere Kleidung und Materialien aufzuwerten, oder Spielerweiterungen sowie VIP-Zugänge zu erwerben. Die Hinweise für das Bezahlen mit echtem Geld sind zwar klar ersichtlich, dennoch kann der Wettbewerbsdruck zum unreflektierten In-App-Kauf verleiten.

Auffallend ist, dass sich zahlreiche (Mini-)Spiele mit realen (arbeits-)alltäglichen Themen beschäftigen. So befasst sich beispielsweise das Spiel Arbeite in einer Pizzeria auf spielerische Weise mit Arbeitsabläufen getreu dem Motto ‚Wer erfolgreich sein will, muss viel arbeiten und Geld verdienen'. Hier ist es Spielenden freigestellt, ob sie wirklich arbeiten oder zu Lasten des Arbeitsablaufs anderen Tätigkeiten nachgehen. Darüber hinaus sind Spielende voneinander abhängig, um bestimmte Level oder Entwicklungen zu erreichen.

Bei dem Spiel Adopt Me! tritt die Kommunikation mit fremden Userinnen und Usern als unverzichtbares Element in Erscheinung. Wie der Titel bereits verrät, werden Spielende in Familien aufgenommen. Mit diesem Spielprinzip



kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

sollen virtuelle Beziehungen zwischen den Spielenden aufgebaut werden. Die Angst, etwas zu verpassen oder bei bestimmten Aktivitäten nicht dabei zu sein, kann dazu verleiten, ständig online zu sein oder sein zu wollen. Solche und weitere Kritikpunkte vieler ROBLOX-Spiele vereint das kostenpflichtige In-Game Welcome to Bloxburg. In einem eigens geschaffenen Zuhause können die Avatare unter anderem kochen, essen und fernsehen. Interaktion und Kommunikation erfolgen wie bei vielen anderen Spielen der Plattform via Chat.

Auch Spiele mit gewalttätigem Inhalt sind auf dem Portal in großer Zahl vertreten. Das Spiel CounterBlox beispielsweise ist angelehnt an den bekannten Ego-Shooter CounterStrike, welcher dessen Brutalität durch die verpixelte LEGO-Optik verharmlost widergibt. Gewalt ist fester Bestandteil des Spiels. Dass hierbei keinerlei Altersprüfungen stattfinden und solche Games somit auch Kindern und Jugendlichen frei zugänglich sind, erscheint mehr als fragwürdig.

Im ROBLOX-Studio, dem zugehörigen Spiele-Editor, tauchen Spielende in eine virtuelle 3D-Welt ein, die sie größtenteils selbst erstellen und anschließend für alle Userinnen und User auf dem Portal teilen können. Der Kreativität und dem Spaß sind hier keine Grenzen gesetzt. Doch nicht nur solche Absichten werden verfolgt: Entwicklerinnen und Entwickler können hierbei Millionen verdienen, wenn ihre Spiele erfolgreich sind. Aufgrund dieses wirtschaftlichen Aspekts wird dieser Editior nicht nur von Newbees, sondern vor allem auch von Profis oder sogar Unternehmen genutzt, die vorwiegend Reichweiten unter den ROBLOX-Nutzenden erzielen wollen.

Bei den Anwendungen in ROBLOX stehen Unterhaltung und der schlichte Zeitvertreib im Mittelpunkt. Ein pädagogischer Nutzen kann bei zahlreichen Spielen (der Top 150) dennoch nicht erkannt werden. Bei Spielen wie Unboxing, Bee Swarm und einigen anderen handelt es sich um Anwendungen, die darauf abzielen, den eigenen Status durch bestimmte Tätigkeiten zu verbessern, um so limitierte Zugänge zu exklusiven Räumen, Welten oder Ausrüstungen zu erhalten. Kompetenzerweiterungen oder Lerneffekte bleiben meistens aus. Dennoch kann durch die Kommunikation, welche in vielen Spielen einen wesentlichen Bestandteil darstellt, die Teamfähigkeit gefördert werden.

Generell wird jedoch bei der Nutzung der Plattform keineswegs auf Zumutbarkeitsgrenzen der Spielenden geachtet, Altersbeschränkungen sind nicht vorhanden. Kinder und Jugendliche könnten somit unfreiwillig gewalttätigen oder obszönen Inhalten ausgesetzt sein – sei es direkt im Spiel oder im Chat. Zudem ist durch die Kommunikation und Interaktion nicht ausgeschlossen, dass Nutzende mit Fremden in Kontakt treten, die andere Absichten pflegen als Spiele zu testen. Dennoch oder gerade aus diesen Gründen wird der Sicherheit der einzelnen Userinnen und User in dem Portal ein großer Stellenwert zugeschrieben: Auf der Website der Plattform sind ein spezieller Ratgeber für Eltern sowie ein Themenbereich zu Sicherheit und Vertrauen angelegt. Seit dem Ausbau des Netzwerks nach Deutschland arbeiten die Entwickelnden zudem eng mit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) zusammen. Spiele mit ungeeigneten Inhalten werden sofort von der Plattform gelöscht und die jeweiligen Spieleentwicklerinnen und -entwickler zur Rechenschaft gezogen. Auch werden Moderierende eingesetzt, die gegen inkorrektes Verhalten in jeglicher Form auf dem Portal vorgehen. Die Anwendung eignet sich unter anderem für Jugendliche und Fachkräfte in Bereichen der aktiven Medienarbeit, Jugendarbeit oder auch für Lehrkräfte mit Bezug zu Gaming. Aufgrund der vielen verschiedenen In-Games und Interaktionen mit Dritten sind Spaß und Spannung zwar garantiert, jedoch ist von einer unbedachten Nutzung ohne Hintergrundwissen zu Motiven, Zielstellungen und Struktur der Plattform abzuraten.



kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de