




Die Welt der Videospiele

Bastian Joppich

++++

++++



Inhalt

01

Vorstellung

02

PC-Spiele bzw.
Konsolenspiele

03

Mobile Games

04

Präventions-
maßnahmen

05

Abschließende
Einschätzung

06

Fragerunde





++++

01

Vorstellung



++++

Wer bin ich?

- Bastian Joppich
- 28 Jahre
- Referendar am Couven-Gymnasium (M, IF)
- Leidenschaftlicher "Gamer"



Wer bin ich?

- Während Schulzeit: viel am PC gespielt
 - o Minecraft
 - o League of Legends
 - o Hearthstone
- Schon immer recht kompetitiv
- Ehemaliger "E-Sportler"





++++

02

PC-Spiele bzw. Konsolespiele



++++

PC-Spiele

Unterscheidung in:

- Singleplayer
 - o Free to Play
 - o Pay to Play
- Multiplayer
 - o Weitestgehend unkritisch
 - o Potentiell kritisch



PC-Spiele - Singleplayer

- Grundsätzlich am Unbedenklichsten
- Klassischerweise "Pay to Play"
 - Age of Empires
 - Sims
 - ältere "Need for Speed" - Teile
- Auch: "Free to Play"



PC-Spiele - Multiplayer

Weitestgehend unkritisch:

- Wenig bis gar keine Kommunikationsmöglichkeiten mit Fremden
- Wenig bis gar keine verpflichtenden Kosten

- Beispiele:
 - o Minecraft



PC-Spiele - Multiplayer

Potentiell kritisch:

- Eingebauter Voicechat
 - Valorant
 - Fortnite
- Niedrige Schwelle für Echtgeld-Käufe
 - FIFA (Mittlerweile "EA FC")
 - Genshin Impact



Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele

– Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen –

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Minecraft“ (28 %)	„Minecraft“ (28 %)	„Minecraft“ (22 %)	„Minecraft“ (18 %)
Rang 2	„Roblox“ (21 %)	„Fortnite“ (17 %)	„Clash Royale“ (14 %)	„Hay Day“ (10 %)
Rang 3	„Brawl Stars“ und „Fortnite“ (jew. 17 %)	„Roblox“ (13 %)	„Fortnite“ (12 %)	„Fortnite“ (9 %)

	Haupt-/Realschule	Gymnasium	Mädchen	Jungen
Rang 1	„Minecraft“ (28 %)	„Minecraft“ (22 %)	„Minecraft“ (19 %)	„Minecraft“ (29 %)
Rang 2	„Fortnite“ (17 %)	„Fortnite“ (12 %)	„Block Blast“ (17 %)	„Fortnite“ (21 %)
Rang 3	„Roblox“ (15 %)	„Clash Royale“ und „Roblox“ (jew. 10 %)	„Roblox“ (15 %)	„FIFA“ (15 %)

Quelle: JIM 2025, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer*innen von digitalen Spielen, n=1.135

Die "Roblox" - Problematik

Das Gamedesign:

- Grundidee basiert auf Minecraft
- Ursprünglich Singleplayer
- Erstellen eigener kleiner Spiele innerhalb der Roblox - Engine



Die "Roblox" - Problematik

Auch auf Roblox tummeln sich Rechtsextremisten. Auf der Spieleplattform können Nutzerinnen und Nutzer selbst kleine Spiele erstellen. In niedlicher Pixel-Optik konnte man hier für eine Zeit das Attentat von Halle nachspielen. Inzwischen ist das Spiel gelöscht.

Quelle: [rbb24 Brandenburg Aktuell](#), 28.05.2025

Ein "Zufluchtsort, ein Spielplatz für Sexualstraftäter" sei die Videospiele-Plattform Roblox - so sagt es Matt Dolman, ein Anwalt aus Chicago. Dolman vertritt eine Mutter, deren zehnjährige Tochter bei Roblox sexuell belästigt und erpresst worden sein soll.

Quelle: [tagesschau.de](#), 20.08.2025



++++

03

Mobile Games



++++

Mobile Games

- Mit Vorsicht zu genießen
- Starker Ablenkungsfaktor während Hausaufgaben, Unterricht etc.
- Suchtgefahr höher als bei PC-Spielen, da allzeit verfügbar
- Kostenfalle bei online Mobile Games: In-App Käufe
 - o Besonders prominent bei der Firma "Supercell"
(Hay Day, Clash of Clans, Clash Royale, Brawl Stars, Squad Busters)



Mobile Games - Supercell

Am Beispiel Clash Royale



Mobile Games - Supercell



Am Beispiel Clash Royale

Mobile Games - Supercell



Am Beispiel Clash Royale

Mobile Games - Supercell



Am Beispiel
Clash Royale



++++

04

Präventions- maßnahmen



++++

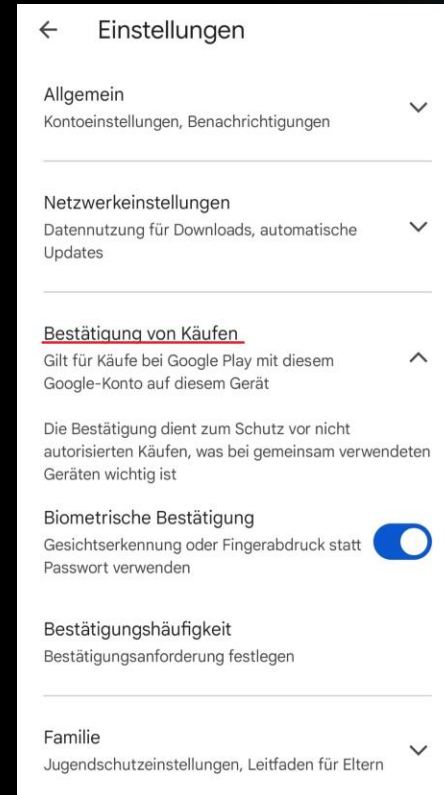
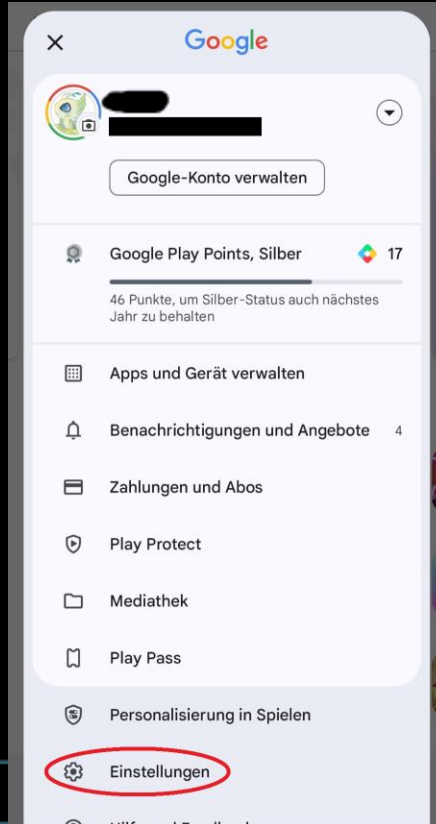
Präventionsmaßnahmen

Grundsätzlich:

- Fragen Sie ihr Kind, welche Spiele es spielt
- Schauen Sie sich die Spiele gemeinsam an
- Schränken Sie die Shopfunktionen der Geräte ein
(auch möglich: "Überwachung" mit bestimmten Apps)



Shopfunktionen - Android



Shopfunktionen - Apple



17:51 Mittwoch 6. Nov. 62 %

Einstellungen

Suchen

Dieses iPad wird von Stadt Aachen betreut und verwaltet. [Weitere Infos zur Gerätebetreuung ...](#)

BJ Bastian Joppich
Apple-ID, iCloud, Medien & Käufe

Apple-ID-Vorschläge 4 >

- Flugmodus
- WLAN
- Bluetooth Ein

- Mitteilungen
- Töne
- Fokus
- Bildschirmzeit

Allgemein

Apple-ID

E-Mail-Adresse bestätigen
Bestätige deine E-Mail-Adresse [redacted] um das Einrichten deiner Apple-ID abzuschließen. Du kannst weder iCloud noch den App Store verwenden, bis deine E-Mail-Adresse bestätigt wurde.

[E-Mail-Adresse bestätigen](#)

[Andere E-Mail-Adresse verwenden](#)

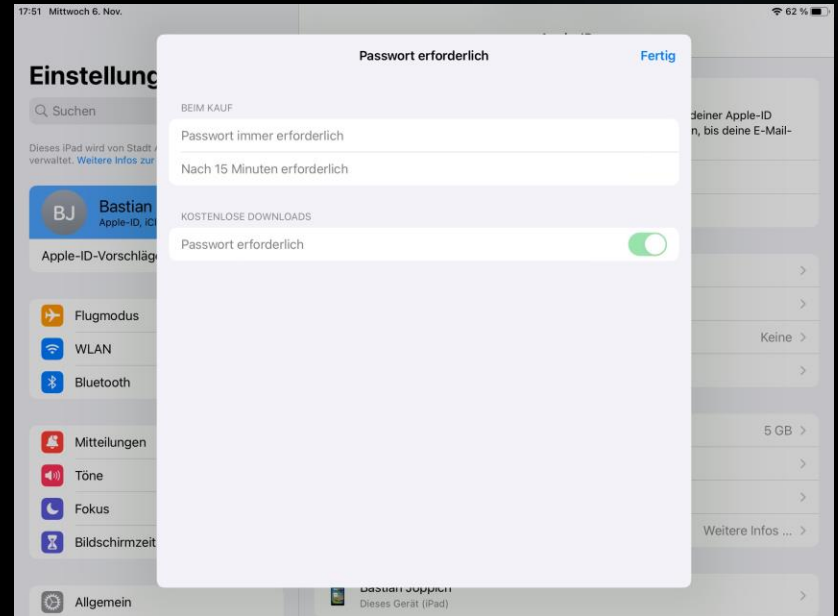
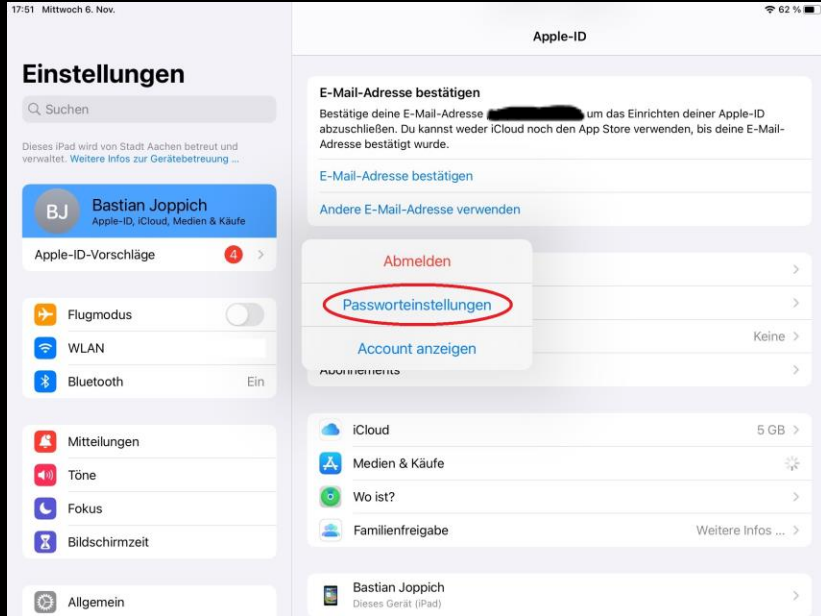
- Name, Telefonnummern, E-Mail >
- Passwort & Sicherheit >
- Zahlung & Versand Keine >
- Abonnements >

- iCloud 5 GB >
- Medien & Käufe** >
- Wo ist? >
- Familienfreigabe [Weitere Infos ...](#) >

Bastian Joppich
Dieses Gerät (iPad) >



Shopfunktionen - Apple





++++

05

Abschließende Einschätzung



++++

Abschließende Einschätzung

- Gefahr bei PC-Spielen mit eingebautem Voicechat oder In-App-Käufen
- Fast alle Mobile Games finanzieren sich durch In-App-Käufe
=> Shopfunktionen einschränken

- Grundsätzlich: Gaming genauso Hobby wie Lesen oder Radfahren
- Wichtig: Verantwortungsvoller Umgang und Transparenz



++++

Danke für Ihre Aufmerksamkeit!

CREDITS: This presentation template was created by [Slidesgo](#) and includes icons by [Elaticon](#) and infographics & images by [Freepik](#)



++++

06

Fragerunde



++++