

Roblox und Kinder

Infoblatt für pädagogische Fachkräfte: Risiken, Schutzmaßnahmen und Anregungen für die Praxis

66 Mio.	täglich aktive Nutzer:innen (Stand 2023)	~ 50 %	der Nutzer:innen jünger als 13 Jahre (Anfang 2023)
30 Mio.+	Erlebnisse (Spielwelten), nutzergeneriert	ab 16	USK-Altersfreigabe seit 2025 (vorher ab 12)

Worum geht es?

Roblox ist keine einzelne Spielwelt, sondern eine Plattform: Nutzer:innen spielen, chatten, gestalten mit Roblox Studio eigene Erlebnisse und kaufen virtuelle Gegenstände. Das fördert Kreativität und Partizipation, öffnet aber auch Räume, die kaum vorab geprüft werden. Fachkräfte begegnen Roblox vor allem im Alltag der Kinder: als Gesprächsthema, als Auslöser von Konflikten in der Gruppe und in Fragen von Eltern.

Zentrale Risiken

Risikobereich	Befund
Extremismus & Gewalt	jugendschutz.net fand rechtsextreme und islamistische Symbole (u. a. Hakenkreuze, IS-Flagge) in Gruppen, Erlebnissen und auf Avatar-Kleidung sowie nachgestellte Tatorte und Ego-Shooter mit Horror- und Splatterelementen. Comic-Optik lässt Gewalt oft harmlos wirken.
Kontakt durch Fremde	Erlebnis-Chats waren voreingestellt für alle Nutzer:innen offen, auch Kinder unter 13 konnten dort privat angesprochen werden. Auffällige Nutzernamen mit Bezug zu sexualisierter Gewalt und Imitationen sexueller Handlungen wurden beobachtet.
Kaufanreize	Die Spielwährung Robux gibt es in Paketen bis 239,99 EUR oder im Abo. Käufe setzen laut Roblox das Einverständnis der Eltern voraus, dieses wird aber nicht aktiv eingeholt. Bezahlung ist auch per Guthabenkarte möglich.
Ungeprüfte Inhalte	Inhalte stammen von Nutzer:innen. Altersstufen für Erlebnisse beruhen auf freiwilligen Angaben der Entwickler:innen; einzelne Spiele waren nach Einschätzung von jugendschutz.net zu niedrig eingestuft.
Lange Nutzungszeiten	klicksafe nennt neben ungeeigneten Inhalten, Kontakten und Kaufanreizen auch lange Nutzungszeiten als Risiko.

Was Roblox bereits tut

- **Wortfilter:** von jugendschutz.net als sehr gut bewertet; bei unter 13-Jährigen deutlich strenger (z. B. keine Städtenamen oder Altersangaben).
- **Voreinstellungen:** Private Nachrichten erhalten unter 13-Jährige nur von Freund:innen; die Chatfunktion lässt sich komplett abschalten.
- **Elternaufsicht:** Eltern können Altersgrenzen für Erlebnisse setzen sowie Ausgabenlimits und Benachrichtigungen einstellen, geschützt durch eine PIN.
- **Neuere Funktionen:** Laut Medienanstalt Rheinland-Pfalz gibt es inzwischen Altersschätzung; falsche Ergebnisse lassen sich per Ausweis korrigieren.

Bekannte Schwachstellen

- **Keine verlässliche Altersprüfung bei Registrierung.** Das Kernproblem: Solange ein falsches Alter angegeben werden kann, greifen altersdifferenzierte Schutzmaßnahmen nicht.
- **Meldesystem:** Von 26 Verstößen gegen den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag waren eine Woche nach Usermeldung nur 5 entfernt. Erst nach offizieller Aufforderung durch jugendschutz.net wurden die übrigen 21 gelöscht.

- **Erlebnis-Chats und Altersstufen:** offene Voreinstellungen und Selbstauskunft der Entwickler:innen (siehe oben).

Einordnung der Altersfreigabe

Die USK hat Roblox 2025 von 12 auf 16 Jahre hochgestuft, unter anderem wegen Nutzungsrisiken bei unzureichenden Vorsorgemaßnahmen. Der Spieleratgeber NRW empfiehlt pädagogisch ebenfalls ein Alter ab 16 und verweist auf ungefilterte nutzergenerierte Inhalte. Im Alltag nutzen deutlich jüngere Kinder die Plattform. Das ist für die Elternarbeit ein zentraler Ansatzpunkt.

Anregungen für die Praxis

- **Nicht dämonisieren, aber ernst nehmen:** Interesse zeigen, fragen, was das Kind spielt, und Kinder ermutigen, über unangenehme Erlebnisse zu sprechen, ohne dass sofort ein Spielverbot droht.
- **Elternabend / Elterninfo:** Freigabe ab 16, Kontaktisiko, Kaufanreize und Nutzungszeiten ansprechen; Kindersicherung und Ausgabenlimits gemeinsam einrichten.
- **Klare Regeln vereinbaren:** Chat einschränken oder abschalten, nur Freund:innen zulassen, keine persönlichen Daten, keine Geschenke oder Robux von Fremden annehmen.
- **Ansprechbar bleiben:** Kinder sollten wissen, dass sie sich bei Kontaktversuchen oder verstörenden Inhalten melden können; Screenshots sichern, Nutzer blockieren und melden.
- **Verstöße melden:** Illegale Inhalte lassen sich bei der Beschwerdestelle von jugendschutz.net melden (jugendschutz.net/verstoss-melden).
- **Medienkompetenz stärken:** Kreative Seiten (Roblox Studio, Gestalten) als Anknüpfungspunkt nutzen und gleichzeitig Werbung, Kaufmechaniken und Gruppendruck thematisieren.

Hinweis zum Stand

Der Kernreport von jugendschutz.net stammt von Juli 2023. Roblox hat seither Sicherheitsfunktionen ergänzt (u. a. Altersschätzung, 17+-Stufe). Einzelne Befunde, besonders zu Voreinstellungen und Meldewegen, sollten daher vor einer Weitergabe an Eltern auf Aktualität geprüft werden.

Quellen

- jugendschutz.net: Wie sicher ist Roblox? Umfassendes Schutzkonzept mit Schwachstellen (Juli 2023). jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_wie_sicher_ist_roblox.pdf
- klicksafe: Roblox – Was Eltern über die Plattform und ihre Risiken wissen sollten. klicksafe.de
- Servicestelle Jugendschutz: Altersfreigabe für Roblox von 12 auf 16 Jahre angehoben (Mai 2025). servicestelle-jugendschutz.de
- Medienanstalt Rheinland-Pfalz: Roblox mit neuen Sicherheitsfunktionen. medienanstalt-rlp.de
- Spieleratgeber NRW: Roblox. spieleratgeber-nrw.de/spiel/roblox