

REPORT

Wie sicher ist Roblox?

Umfassendes Schutzkonzept mit Schwachstellen

Juli 2023

Roblox ist mit 66 Millionen täglich aktiven Nutzer:innen¹ eine der beliebtesten Spieleplattformen weltweit. Der Dienst wird von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen genutzt: Anfang 2023 war knapp die Hälfte aller Nutzer:innen unter 13 Jahre alt, 22 % waren zwischen 17 und 24 Jahren². Attraktiv macht die Plattform vor allem die große Bandbreite an Spiel-, Gestaltungs- und Kommunikationsmöglichkeiten. jugendschutz.net untersuchte Roblox³ im Hinblick auf Risiken in nutzergenerierten Inhalten und durch Kommunikationsmöglichkeiten sowie vom Anbieter ergriffene Vorsorgemaßnahmen zum Schutz junger Nutzer:innen.

Spielen, Chatten, Kaufen: Roblox ist mehr als ein Onlinespiel

Die Plattform Roblox ist vor allem für ihre abwechslungsreiche Spielwelt bekannt. Mit einem personalisierten Avatar können Nutzer:innen in über 30 Millionen virtuelle Spielwelten (genannt Erlebnisse) eintauchen und dort mit und gegen andere spielen. Das Angebot an Erlebnissen ist groß, die Spielmöglichkeiten sind nahezu grenzenlos. Neben klassischen Action-, Abenteuer- und Simulationsspielen können Nutzer:innen z. B. auch Konzerte von Stars⁴ und Modenschauen besuchen oder in „Social Hangouts“ mit anderen „abhängen“ und chatten. Das Besondere: Die Erlebnisse sind nutzergeneriert. Mit Hilfe der Software Roblox-Studio und etwas Übung werden Nutzer:innen selbst zu Spieleentwickler:innen und können, so wirbt der Anbieter, sogar echtes Geld verdienen. Auch virtuelle Gegenstände wie z. B. Kleidung und Accessoires für Avatare sind zu 90 % nutzergeneriert⁵.

Neben der bunten Spielwelt bietet die Plattform klassische Social-Media-Funktionen. Kommunizieren können Robloxianer (so nennen sich die Roblox-Nutzer:innen) nicht nur über öffentliche Chats in den Erlebnissen, sondern auch über davon losgelöste, private (Chat-)Nachrichten.

In Gruppen können sie sich mit Nutzer:innen mit ähnlichen Interessen zusammenschließen, austauschen, Rollenspiele organisieren oder gemeinsam Erlebnisse entwickeln. Mit der kostenpflichtigen spielinternen Währung Robux können u. a. virtuelle Gegenstände erworben und zusätzliche Dienstefunktionen freigeschaltet werden.

Konfrontation mit politischem Extremismus, Gewalt und Horror

In der Vergangenheit wurde Roblox mehrfach für extremistische Erlebnisse kritisiert. Jüngst berichteten Medien über nachgespielte Terroranschläge sowie Radikalisierungsversuche durch Islamist:innen und Rechtsextreme.⁶ Auch jugendschutz.net stieß im Zuge der Recherche auf rechtsextreme und islamistische Inhalte. Darunter verfassungswidrige Kennzeichen wie z. B. das Schwarze Banner des sogenannten Islamischen Staats (IS), das Logo des IS-Medienzentrums Al Hayat, aber auch Hakenkreuze sowie SS-Runen in Gruppen, Erlebnissen oder auf Avatar-Kleidung.

¹ Vgl. <https://ir.roblox.com/news/news-details/2023/Roblox-Reports-March-2023-Key-Metrics/default.aspx>

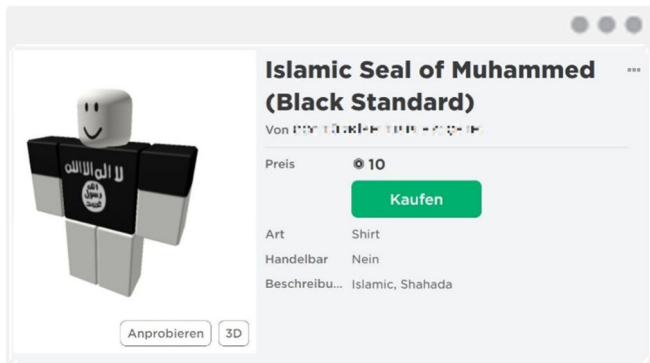
² Vgl. <https://blog.roblox.com/2023/05/our-vision-for-all-ages/>

³ Recherchiert wurde die Browser- bzw. Clientversion des Angebots. Roblox gibt es auch als App-Version für iOS und Android sowie für die Xbox.

⁴ Vgl. <https://www.theverge.com/2020/11/16/21570454/lil-nas-x-roblox-concert-33-million-views>

⁵ Nutzer:innen, die auf Roblox Robux verdienen, können diese unter bestimmten Voraussetzungen in Echtgeld umwandeln. (Vgl. <https://en.help.roblox.com/hc/de/articles/203314100-Developer-Exchange-DevEx-FAQ>)

⁶ Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=01FPD-SYsc> oder <https://t3n.de/news/roblox-extremist-isis-teenager-1536283/>



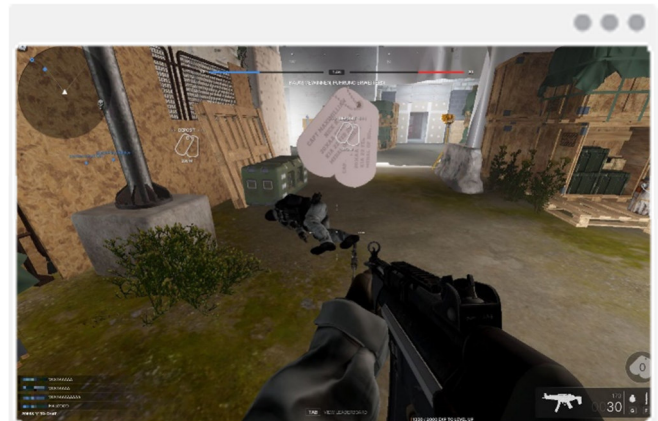
Shirt mit IS-Flagge: Nutzer:innen können Kleidung kaufen, ihren Avataren anziehen und so auch (in Deutschland) verbotene Symbole verbreiten. (Quelle: Roblox; Original unverpixelt)

In einem Erlebnis wurde die norwegische Insel Utøya nachgebaut, auf der der Rechtsextreme Anders Breivik 2011 einen Anschlag verübte und dabei 77 junge Menschen ermordete. Nutzer:innen konnten mit ihrem Avatar schwer bewaffnet über die Insel laufen. Ein anderes Erlebnis ermöglichte es, auf Feindbilder von Rechtsextremen zu schießen, darunter u. a. Muslim:innen und Jüdinnen und Juden. Weitere Erlebnisse präsentierten detailgetreue Nachbauten von nationalsozialistischen Konzentrationslagern. Spieler:innen konnten sich darin als NS-Offiziere einkleiden. Eine Kontextualisierung oder kritische Auseinandersetzung mit dem Thema fand nicht statt.



Gaskammer als Erlebnis: Spieler:innen schlüpfen in die Rolle von KZ-Häftlingen und müssen tödlichem Gas entfliehen. (Quelle: Roblox)

Unter den Erlebnissen fanden sich auch (Ego-)Shooter und solche mit Splatter- und Horrorelementen. Häufig wirkt Gewalt hier durch die comicartige Gestaltung vermeintlich harmlos, es gab aber auch Spiele, die durchaus entwicklungsbeeinträchtigend sein oder gar eine verrohende Wirkung auf Kinder und Jugendliche haben können.



Ego-Shooter-Perspektive bei „Frontlines“: Das Erlebnis hat kaum noch etwas mit der gewohnten Roblox-Optik zutun. (Quelle: Roblox; Original unverpixelt)

Sexualisierte Gewalt an Minderjährigen und sexuelle Handlungen

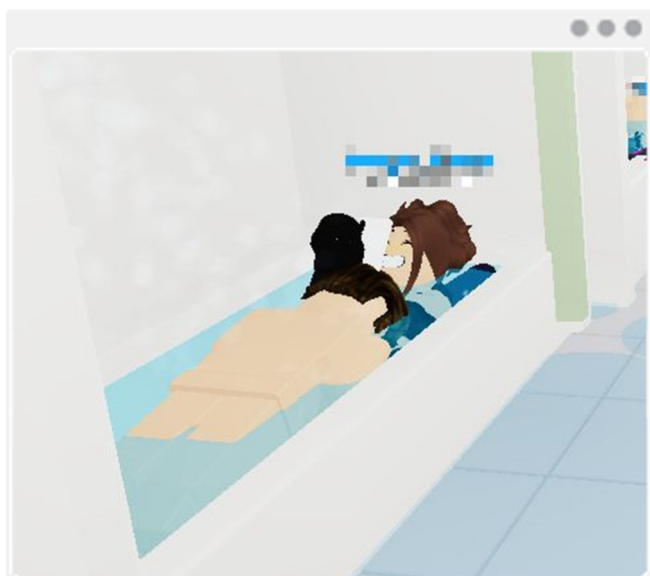
Plattformen, auf denen nutzergenerierte Inhalte geteilt werden und Kommunikationsmöglichkeiten gegeben sind, können auch von Personengruppen mit sexuellem Interesse an Minderjährigen zweckentfremdet werden. Roblox praktiziert laut Community-Regeln Null-Toleranz, was die Gefährdung von Minderjährigen angeht und verbietet jegliche Art von sexueller und romantischer Konversation und Aktivität.⁷

jugendschutz.net fand Nutzernamen mit szenebekanntem und eindeutigen Begrifflichkeiten, die auf ein solches Interesse schließen lassen. Darunter waren u. a. explizite Verweise auf sexuelle Handlungen mit Kindern und deren Anbahnung (z. B. @ChildProstitution,

⁷ Vgl. <https://en.help.roblox.com/hc/de/articles/203313410-Roblox-Community-Regeln>

@GroomerOfChildr3n) sowie befürwortende Aussagen zum Konsum bildlicher Darstellungen sexualisierter Gewalt (z. B. @childcp0rnisgood).

Auch sexualisierte Konversationen und Handlungen finden beobachtbar statt – trotz stark gefiltertem Erlebnischat. In der Presse wurde im Zusammenhang mit Roblox über Strip-Clubs und „Condo“-Spiele⁸ berichtet, in denen Minderjährige für sexuelle Handlungen an anderen Nutzer:innen mit Robux entlohnt werden. Presseberichten zufolge stoßen Nutzer:innen auf diese Spiele häufig über Werbung in Drittdiensten wie z. B. Tik Tok. jugendschutz.net fand keine derartigen Erlebnisse, konnte aber durchaus Imitationen von sexuellen Handlungen beobachten. Zur Verfügung gestellte Animationsmöglichkeiten wurden hierfür von Nutzer:innen zweckentfremdet (z. B. Liegestütz-Bewegungen als Sex-Bewegungen) und von eindeutigen Ausrufen („Ahhh“ oder „Jaaaa“) und Smileys im Chat begleitet.



Im Erlebnis „Öffentliches Badezimmer“ imitieren Nutzer:innen in Badewannen sexuelle Handlungen. (Quelle: Roblox; Original unverpixelt)

Abos und In-Game-Käufe: Kinder sind nicht ausreichend geschützt

Die Nutzung von Roblox ist grundsätzlich kostenfrei. Allerdings besitzt die Plattform ein eigenes Währungssystem: Mit der dienstinternen Währung Robux können Nutzer:innen ihren Avatar mit speziellen Skins und Items ausstatten, um diesen zu individualisieren. Dies übt auf Plattformen einen besonders großen Reiz aus. Außerdem bekommen Spieler:innen zu bestimmten Funktionen (z. B. eine Gruppe erstellen), Erlebnissen oder Erlebnisbereichen nur mit Hilfe eines Kaufs Zugang.⁹ Robux können entweder per Einzelkauf oder über monatliche Abo-Modelle erworben werden.

Robux-Pakete		Abonnieren und mehr erhalten
5,99 €	400	450/Monat
11,99 €	800	1.000/Monat Beliebt
23,99 €	1.700	2.200/Monat
59,99 €	4.500	Nicht verfügbar
119,99 €	10.000	Nicht verfügbar
239,99 €	22.500	Nicht verfügbar

Roblox verkauft Robux-Pakete für bis zu 239,99 €. Abos sind besonders attraktiv, da Nutzer:innen dadurch die Währung zu besseren Konditionen sowie weitere Vorteile erhalten. (Quelle: Roblox)

Viele virtuelle Gegenstände wie Kleidung oder Accessoires bewegen sich im preislichen Rahmen von wenigen hundert Robux (100 kosten umgerechnet ca. 1 € bis 1,50 €). Es gibt allerdings auch Extreme nach oben: Kürzlich wurde über einen Streamer berichtet, der einen limitierten Hut für umgerechnet 150.000 Euro kaufte.¹⁰

⁸ Vgl. <https://www.rollingstone.com/culture/culture-features/roblox-virtual-strip-clubs-condo-games-sex-1197237/> und <https://www.fastcompany.com/90539906/sex-lies-and-video-games-inside-roblox-war-on-porn>

⁹ jugendschutz.net hat in dieser Recherche nicht die Monetarisierungsstrategien der Nutzer:innen hinsichtlich werblicher Ansprache gesichtet und bewertet. Roblox bietet Creator:innen hier eine Vielzahl von Möglichkeiten, die auch rege genutzt werden.

¹⁰ Vgl. <https://mein-mmo.de/ishowspeed-kauft-roblox-fedora/>

Alle Käufe sind laut Roblox erst ab 18 Jahren oder mit Zustimmung einer erziehungsberechtigten Person erlaubt. Diese wird allerdings nicht aktiv eingeholt, sondern lediglich vorausgesetzt. Die Zahlung ist unter anderem per Guthabekarte möglich, die z. B. in Supermärkten käuflich erwerbbar ist.

Viele gute Vorsorgemaßnahmen im Einsatz

Der Anbieter hat bereits viele (z. T. altersdifferenzierte) Vorsorgemaßnahmen ergriffen, um den Schutz seiner vornehmlich jungen Nutzer:innen zu gewährleisten. An einigen Stellen besteht noch Verbesserungsbedarf.

Registrierung: Keine verlässliche Altersprüfung

Auf Roblox können sich Personen jeden Alters registrieren – der Anbieter legt in seinen AGB kein Mindestalter fest. Unter 18-Jährige benötigen zur Registrierung das Einverständnis einer erziehungsberechtigten Person, dieses wird jedoch nicht aktiv eingeholt, sondern lediglich vorausgesetzt.

Bei der Registrierung wird ein Geburtsdatum abgefragt, aufgrund dieser Angaben kommen u. a. altersdifferenzierte Voreinstellungen, Einstellungsmöglichkeiten und Wortfilter zum Einsatz. Eine verlässliche Prüfung des Alters erfolgt bislang nicht.

Seit Kurzem haben Nutzer:innen ab 13 Jahren die Möglichkeit, ihr Alter freiwillig via Drittanbieter verifizieren zu lassen, um die Funktion „Voice-Chat“ in Erlebnissen nutzen zu können. Für die Verifizierung ist ein Ausweisdokument wie z. B. ein Personalausweis erforderlich.

Die gesamte Plattform Roblox ist nach dem Age.de-Standard für anerkannte Jugendschutzprogramme altersdifferenziert gelabelt. Unterseiten wie die Suchergebnisse oder Erlebnisempfehlungen sind mit „ab 16 Jahren“ gekennzeichnet. Nur über diese sind Erlebnisse und somit die Kernfunktion des Dienstes erreichbar.

Zusammenspiel von (Vor-)Einstellungen und Wortfilter: Schutz vor unerwünschtem Kontakt

Um zu verhindern, dass Nutzer:innen unerwünscht kontaktiert werden, setzt Roblox auf einen Mix aus verschiedenen Vorsorgemaßnahmen. Nutzer:innen unter 13 Jahren können private Nachrichten sowie Mitteilungen über die übergreifende Chatfunktion lediglich von Freund:innen (gegenseitiges Folgen) empfangen. Nachträglich lässt sich die Funktion auch ganz abschalten. Ältere Nutzer:innen können den Empfang privater Nachrichten nachträglich lockern – hierfür stehen verschiedene Einstellungsmöglichkeiten bis hin zu „Jeder“ zur Verfügung.

Verbesserungsbedürftig sind die Voreinstellungen für die Erlebnis-Chats, in denen altersunabhängig voreingestellt alle Roblox-Nutzer:innen schreiben können. Per Klick auf den Nutzernamen lassen sich Nutzer:innen hier sogar privat ansprechen. So können auch unter 13-Jährige von Fremden kontaktiert werden. Nachträglich kann die Chatfunktion lediglich komplett deaktiviert werden, weitere Konfigurationsmöglichkeiten fehlen. Zwar können Nutzer:innen mittels Blockierfunktion jegliche Kommunikation mit einer Person unterbinden – das passiert in der Regel aber erst dann, wenn bereits eine unerwünschte Kontaktaufnahme stattgefunden hat.

Schutz bietet der sehr gute Wortfilter, der plattformübergreifend zum Einsatz kommt. Dieser unterbindet altersdifferenziert Wörter und ganze Sätze, in denen z. B. Beleidigungen, sexualisierte Kommunikation oder persönliche Informationen vorkommen. Er ergreift teilweise sogar bei nicht gängigen Wortabänderungen (z. B. 5chlamp3, Hail Hitlr). Bei Nutzer:innen unter 13 Jahren ist der Filter deutlich strenger eingestellt. Das Versenden von Städtenamen oder Altersangaben („Ich bin 12“) ist dann nicht möglich. Einzige Kritik: Es gibt keine Möglichkeit, Einstellungen vorzunehmen oder z. B. individuell Wörter hinzuzufügen. Für den neu eingeführten Voice-Chat für verifizierte

Nutzer:innen ab 13 Jahren ist bisher kein Filtersystem im Einsatz.¹¹

Hilfen: Hinweise sensibilisieren Kinder für den Schutz ihrer Privatsphäre

An einigen Stellen, an denen Nutzer:innen persönliche Informationen preisgeben können, setzt der Dienst Sensibilisierungshinweise ein. So wird direkt bei der Registrierung im Namensfeld empfohlen: „Verwende nicht deinen echten Namen“. Auch unter dem Freitext-Infofeld im Profil werden Kinder zum Nachdenken über geteilte Informationen angeregt: „Schütze dich und teile keine persönlichen Daten im Internet“.

Im deutschsprachigen, durchsuchbaren Hilfebereich informiert Roblox z. B. über „Sicherheit und Höflichkeit bei Roblox“ oder „Kontosicherheit“. An Hilfestellung für akute Gefahrensituationen mangelt es bisher, eine Suche mit den Schlagwörtern „Cybermobbing“ oder „Suizid“ führt zu keinen thematisch relevanten Artikeln. Lediglich US-Hilfshotlines und eine Übersicht aus dem Hilfebereich von Google¹² mit globalen Hilfsangeboten sind in den Community-Richtlinien verlinkt.

Meldesystem: Dienst löscht nach Usermeldung nicht zuverlässig

In den umfassenden Community-Richtlinien legt der Dienst fest, welches Verhalten auf der Plattform nicht erlaubt ist. Für nahezu alle nutzergenerierten Inhalte gibt es zudem umfassende Meldemöglichkeiten mit einer breiten Auswahl an Meldegründen und einem optionalem Freitextfeld, in dem eine Meldung weiter konkretisiert werden kann. Nicht immer ist die Meldemöglichkeit leicht auffindbar und kindgerecht gestaltet.

Im Rahmen der Recherche identifizierte jugendschutz.net 26 nutzergenerierte Inhalte, die gegen den JMStV verstießen, darunter Holocaust-Leugnungen, Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen, (offensichtlich schwere) Jugendgefährdungen sowie Entwicklungsbeeinträchtigungen für Jugendliche unter 18 Jahren. Eine Woche nach Usermeldung¹³ hatte Roblox lediglich 5 Verstöße entfernt. Nach offizieller Kontaktaufnahme von jugendschutz.net mit dem Anbieter und der zuständigen Selbstkontrolleinrichtung¹⁴ wurden auch die verbliebenen 21 Verstöße entfernt.

Einstufung von Erlebnissen: Altersdifferenzierter Schutz basierend auf eigenen Angaben

Zum Schutz vor der Konfrontation mit unangemessenen Inhalten erhalten auf Roblox einige Erlebnisse Altersempfehlungen. Diese beruhen laut Anbieter auf „Forschungsergebnissen zur kindlichen Entwicklung und Branchenstandards“. Vergeben werden die Stufen „Jedes Alter“, „9+“ und „13+“. Die Altersempfehlung ergibt sich aus freiwilligen Angaben der Entwickler:innen. Erlebnisse, bei denen keine Angaben gemacht wurden, werden mit „N/A“¹⁵ gekennzeichnet und landen automatisch in der „13+“-Kategorie. Laut Roblox berücksichtigt die vergebene Altersstufe vor allem Inhalte mit Gewalt und Blut. Features wie Erlebnis-Chat oder Kauffunktionen nehmen keinen Einfluss.

Einige Erlebnisse waren zum Zeitpunkt der Recherche nach Einschätzung von jugendschutz.net zu niedrig eingestuft: Das Spiel Frontlines erhielt z. B. „13+“, obwohl es sich um einen realistischen Ego-Shooter mit „Bluteffekten“ in einem militärischen Setting handelte. Zu diesem Zeitpunkt war das die höchstmögliche Altersempfehlung, inzwischen überarbeitete Roblox seine diesbezüglichen Richtlinien und führte

¹¹ Vgl. <https://corporate.roblox.com/faq/>

¹² Vgl. <https://support.google.com/websearch/answer/11181469>

¹³ Die Reaktion auf Meldungen prüft jugendschutz.net in einem zweistufigen Verfahren: Im ersten Schritt werden Jugendschutzverstöße als einfache Usermeldung übermittelt. Ist nach 7 Tagen keine Löschung oder Sperrung erfolgt, fordert jugendschutz.net offiziell als Institution zur Entfernung auf. Ob eine Maßnahme durch den Dienst erfolgt ist, wird wiederum nach 7 Tagen überprüft.

¹⁴ Die Roblox Corporation ist ordentliches Mitglied der USK.online.

¹⁵ Englische Abkürzung für „not available“.

mit „17+“ eine weitere Kategorie ein. Erlebnisse mit dieser Altersempfehlung dürfen nur von Nutzer:innen erstellt und besucht werden, die ihr Alter per Verifikation nachgewiesen haben.¹⁶

Die bei Registrierung gemachte Altersangabe wird nicht genutzt, um Erlebnisse angepasst zu filtern. Erziehungsberechtigte Personen können jedoch über die „Kindersicherung“ eine eigene Altersgrenze setzen und so festlegen, welche Erlebnisse das Kind besuchen darf.

Umfangreiche Möglichkeit der elterlichen Begleitung

Kinder können Erziehungsverantwortliche per E-Mail dazu einladen, ihren Account zu verwalten. Die Verwaltung erfolgt dann direkt im Kinderaccount, dessen Einstellungen im Gesamten mit einem PIN geschützt werden. Erziehungsverantwortliche können u. a. eine Erlebnis-Altersgrenze anhand der Altersstufen setzen und Einstellungen zu Käufen vornehmen (z. B. monatliche Ausgabenbeschränkung oder Benachrichtigungen zu allen Ausgaben).

Die Möglichkeiten der elterlichen Begleitung und die umfangreichen Einstellungsoptionen sind zu begrüßen. Ein kleiner Wermutstropfen ist aktuell noch die etwas umständliche Verwaltung aus dem Kinderaccount heraus, mit Blick auf die Privatsphäre des Kindes gibt es hierfür sicher geeignetere Lösungen. Denn neben den Einstellungsmöglichkeiten hat die verwaltende Person auch Einblick in private Nachrichten und Chats.

Gute Schutzansätze müssen weiterentwickelt werden


Roblox ist bunt, vielfältig und macht Spaß. Das riesige Angebot an Spiel-, Gestaltungs- und Kommunikationsmöglichkeiten übt einen besonderen Reiz auf Kinder aus, die sich in großer Zahl auf der Plattform bewegen. Dem Anbieter eines Dienstes, der eine solch

hohe Relevanz für eine so junge Zielgruppe hat, kommen in besonderem Maße Fürsorgepflichten zu. Roblox setzt bereits viele Vorsorgemaßnahmen ein, die mit Unterstützung der USK entwickelt wurden und zu einer sicheren Nutzung beitragen können. An einigen Stellen gilt es jedoch noch nachzubessern.

Das implementierte Altersempfehlungssystem für Spielerlebnisse hilft Eltern und Kindern, sich bei der Fülle an Spielmöglichkeiten zu orientieren. Mit der nach Abschluss der Recherche eingeführten „17+“-Altersstufe geht der Anbieter einen weiteren Schritt hin zu differenzierteren Altersstufen. Die Altersempfehlungen darf dabei jedoch nicht nur auf Angaben der Entwickler:innen beruhen, da dies zu falschen Empfehlungen führen oder dazu verleiten kann, Falschangaben zu machen, um eine möglichst große Zielgruppe zu erreichen. Zusätzlich bedingen die bisher freiwillige Angaben, dass die Altersempfehlungen nicht flächendeckend umgesetzt werden. Ein Zusammenspiel aus verpflichtender Selbstauskunft und Prüfung durch den Anbieter kann hier ein guter Weg sein. Zudem sollte eine differenzierte Filterung nicht ausschließlich von den Eltern einstellbar sein, sondern bei allen Nutzer:innen gemäß Registrierungsalter Umsetzung finden.

Mit vielen kind- und jugendrelevanten Diensten teilt Roblox ein Kernproblem: Es fehlt die verlässliche Altersprüfung bei Registrierung. Solange Nutzer:innen sich leicht unter Angabe eines falschen Alters anmelden können, greifen selbst die besten altersdifferenzierten Vorsorgemaßnahmen nicht. Roblox hat das Problem erkannt und bringt zumindest stellenweise eine nachträgliche Altersprüfung zum Einsatz, die mit der Bereitstellung von Ausweisdaten einhergeht. Was fehlt, ist jedoch eine Verifikationsmöglichkeit für Social-Media-Dienste und Spieleplattformen wie Roblox, die auch für Minderjährige niedrigschwellig, verlässlich und möglichst datensparsam bei Registrierung das jeweilige Alter verifiziert. Es gibt bereits

¹⁶ Vgl. <https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/15869919570708-Roblox-17-Policy-Standards>



erste gute Ansätze das Alter z. B. per Age Estimation zu ermitteln.

Verbesserungsbedarf seitens des Anbieters besteht hinsichtlich des Meldesystems. Um junge Nutzer:innen altersgerecht zu begleiten, sollte der Meldeprozess insgesamt einfacher gestaltet werden. Bei Reaktionen auf Usermeldungen muss Roblox nachbessern. Damit Kinder und Jugendliche nicht weiter gefährdet oder beeinträchtigt werden, müssen Verstöße nach einer Meldung umgehend von der Plattform gelöscht werden - erst recht, wenn sie von jungen User:innen der Plattform selbst kommen.

Weiterführende Informationen



www.jugendschutz.net

Meldemöglichkeiten



www.jugendschutz.net/verstoss-melden

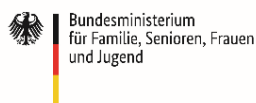
Über jugendschutz.net

jugendschutz.net fungiert als das gemeinsame Kompetenzzentrum von Bund und Ländern für den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet. Die Stelle recherchiert Gefahren und Risiken in jugendaffinen Diensten. Sie wirkt darauf hin, dass Verstöße gegen Jugendschutzbestimmungen beseitigt und Angebote so gestaltet werden, dass Kinder und Jugendliche sie unbeschwert nutzen können.

Die Jugendministerien der Länder haben jugendschutz.net 1997 gegründet. Die Aufgaben wurden 2003 im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) festgelegt. Die Stelle ist seither an die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) angebunden. 2021 hat der Bund jugendschutz.net als gemeinsamem Kompetenzzentrum im Jugendschutzgesetz (JuSchG) ebenfalls eine gesetzliche Aufgabe zugewiesen. jugendschutz.net wird finanziert von den Obersten Landesjugendbehörden, den Landesmedienanstalten und gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

jugendschutz.net nimmt über seine Online-Beschwerdestelle Hinweise auf Verstöße gegen den Jugendmedienschutz entgegen. Verstöße im Netz können gemeldet werden unter:
<https://www.jugendschutz.net/verstoss-melden>

Gefördert vom:



Kofinanziert von der Europäischen Union

Die Veröffentlichungen stellen keine Meinungsäußerung des BMFSFJ oder des BAFzA dar. Für inhaltliche Aussagen tragen die Autorinnen und Autoren die Verantwortung.

Kontakt
jugendschutz.net
Bahnhofstraße 8a, 55116 Mainz

Inhaltlich verantwortlich
Stefan Glaser
Bahnhofstraße 8a, 55116 Mainz

JUGEND
SCHUTZ.NET