

Kleine Anfrage

der Abg. Katrin Steinhülb-Joos SPD

und

Antwort

des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport

Umgang mit der Online-Spieleplattform „Roblox“ in den Bildungseinrichtungen in Baden-Württemberg

Kleine Anfrage

Ich frage die Landesregierung:

1. Wie viel Prozent der zur Anzeige gebrachten Straftaten in Baden-Württemberg, bei denen die Geschädigten minderjährig waren, sind in den vergangenen fünf Jahren dem Bereich der Cyberkriminalität zuzuordnen?
2. Inwiefern hat sie sich bisher mit den Gefahren für Kinder und Jugendliche durch Online-Spieleplattformen – wie zum Beispiel der Online-Spieleplattform „Roblox“ – beschäftigt?
3. Liegen ihr Einschätzungen, beispielsweise vom Landesmedienzentrum, vor, wie verbreitet die Online-Spieleplattform „Roblox“ unter Kindern und Jugendlichen ist, welche das Mindestalter von 16 Jahren noch nicht erreicht haben?
4. Hat sich die Landesregierung bereits mit den Inhalten der Online-Spieleplattform „Roblox“ auseinandergesetzt, insbesondere im Hinblick auf mögliche Chancen und Risiken der dort angebotenen Online-Spiele?
5. Inwiefern hat sich die Landesregierung bisher mit der Problematik der „In-Game-Käufe“ auf Online-Spieleplattformen beschäftigt, insbesondere unter Darstellung, wie sie diese Gefahr einschätzt?
6. Sind der Landesregierung Fälle von „Cybergrooming“ bekannt, die über die Online-Spieleplattform „Roblox“ stattgefunden haben, bei denen insbesondere minderjährige Kinder und Jugendliche betroffen waren?
7. Welche Maßnahmen ergreift die Landesregierung, um Kinder und Jugendliche sowie deren Familien über die Risiken von Online-Spieleplattformen und Online-Spielen aufzuklären?
8. Welche Unterstützungsangebote gibt es für Familien, deren Kinder von Online-Spielsucht, „Cybergrooming“ oder ähnlichen Vorfällen betroffen sind?

Eingegangen: 15.10.2025 / Ausgegeben: 24.11.2025

Drucksachen und Plenarprotokolle sind im Internet
abrufbar unter: www.landtag-bw.de/Dokumente

Der Landtag druckt auf Recyclingpapier, ausgezeichnet mit dem Umweltzeichen „Der Blaue Engel“.

9. Welche Unterstützungsangebote gibt es für Schulen und Lehrkräfte, um Schülerinnen und Schüler auf die Risiken von Online-Spieleplattformen und Online-Spielen hinzuweisen?
10. Inwiefern steht die Landesregierung mit anderen Institutionen, wie zum Beispiel dem Landesmedienzentrum oder Jugendschutz-Organisationen, bezüglich der Online-Spieleplattform „Roblox“ und anderer Online-Spieleplattformen und Online-Spiele im Austausch?

15.10.2025

Steinhilb-Joos SPD

Begründung

Die Online-Spieleplattform „Roblox“ ist aktuell eine der beliebtesten Online-Spieleplattformen bei Kindern und Jugendlichen. Allerdings gibt es vermehrt Hinweise auf Gefahren, die durch die Nutzung von Online-Spieleplattformen entstehen können. Das Landesmedienzentrum verweist neben der einfachen Umgehung der Altersgrenze beispielsweise auf finanzielle Verluste durch „In-Game-Käufe“ oder auf Vorfälle von „Cybergrooming“. Dennoch nutzen zahlreiche Schülerinnen und Schüler Online-Spieleplattformen regelmäßig. Diese Kleine Anfrage möchte daher erfragen, wie sie die Gefahr von Online-Spieleplattformen für Kinder und Jugendliche einschätzt, welche Fälle von umgangenen Altersgrenzen und „Cybergrooming“ ihr bekannt sind und ob es Angebote vonseiten des Landes gibt, die Lehrkräfte dabei unterstützen, Schülerinnen und Schüler im Umgang mit Online-Spieleplattformen und Online-Spielen zu schulen.

Antwort*)

Mit Schreiben vom 19. November 2023 Nr. KMZ-0141.5-21/129/3 nimmt das Ministerium für Kultus, Jugend und Sport im Einvernehmen mit dem Staatsministerium, dem Ministerium des Inneren, für Digitalisierung und Kommunen, dem Ministerium für Soziales, Gesundheit und Integration sowie dem Ministerium für Ernährung, Ländlichen Raum und Verbraucherschutz zu dem Antrag wie folgt Stellung:

Ich frage die Landesregierung:

1. *Wie viel Prozent der zur Anzeige gebrachten Straftaten in Baden-Württemberg, bei denen die Geschädigten minderjährig waren, sind in den vergangenen fünf Jahren dem Bereich der Cyberkriminalität zuzuordnen?*

Zu 1.:

Die statistische Erfassung von Straftaten erfolgt bei der Polizei Baden-Württemberg anhand der Polizeilichen Kriminalstatistik (PKS). Bei der PKS handelt es sich um eine sogenannte reine Ausgangsstatistik, in der strafrechtlich relevante Sachverhalte nach der polizeilichen Sachbearbeitung vor Abgabe an die Strafverfolgungsbehörden erfasst werden. Die PKS ist als Jahresstatistik konzipiert. Die Fallfassung erfolgt nach den bundeseinheitlichen „Richtlinien für die Führung der Polizeilichen Kriminalstatistik“.

In der PKS werden klassische Delikte der Computerkriminalität, welche einen Angriff auf einen Computer bzw. seine Daten als Ziel haben, als Cybercrimedelikt gezählt. Hierunter fallen insbesondere der Computerbetrug, das Ausspähen von Daten sowie Computersabotage. Straftaten der Allgemeinkriminalität, die mittels

*) Der Überschreitung der Drei-Wochen-Frist wurde zugestimmt.

Computer, Smartphone, Tablet oder einem anderen IT-System begangen werden, zählen hingegen zur Allgemeinkriminalität und werden bundeseinheitlich mit dem Kenner „Tatmittel Internet und/oder IT-Geräte“ erfasst.

Opfer werden gemäß den bundeseinheitlichen PKS-Richtlinien nur zu sogenannten Opferdelikten erfasst. Zu diesen zählen v. a. Straftaten gegen das Leben, die körperliche Unversehrtheit, Freiheit und die sexuelle Selbstbestimmung. Pornografie- oder Cybercrimedelikte fallen nicht darunter. Bei Fällen im Zusammenhang mit dem Tatmittel Internet und/oder IT-Geräte handelt es sich vorwiegend um keine Opferdelikte. Im Sinne der Fragestellung werden nachfolgend die einschlägigen Fallzahlen dargestellt. Eine prozentuale Angabe des Anteils der Straftaten mit minderjährigen Opfern, die im Zusammenhang mit dem Tatmittel Internet und/oder IT-Geräte stehen, an den Straftaten mit minderjährigen Opfern insgesamt ist auf Grundlage der PKS daher nicht valide möglich.

Die Corona-Schutzmaßnahmen in den Jahren 2020 und 2021 führten zu einem Rückgang vieler Straftaten. Mit Wegfall der Schutzmaßnahmen kehrte das öffentliche Leben zurück, wodurch wieder vermehrt Tatgelegenheiten entstanden. Dies erklärt den teils deutlichen Anstieg der Kriminalität im Jahr 2022 im Vergleich zu den Pandemiejahren. Die Jahre 2020 und 2021 lassen sich daher kaum mit anderen Jahren belastbar vergleichen. Vor diesem Hintergrund ist grundsätzlich zur weitergehenden Bewertung die Entwicklung der Straftaten in der Mehrjahresbetrachtung zu berücksichtigen.

Mit dem Gesetz zur Bekämpfung des Rechtsextremismus und der Hasskriminalität, das am 3. April 2021 in Kraft trat, ging eine Verschärfung des § 241 StGB (Bedrohung) einher. Die Gesetzesänderung beeinflusst seit dem Berichtsjahr 2021 die einschlägigen PKS-Zahlen spürbar. Vor der Gesetzesänderung war Strafbarkeitsvoraussetzung, dass mit einem Verbrechen gegen die Person gedroht wurde. Seit dem 3. April 2021 ist bereits die Bedrohung mit einer rechtswidrigen Tat gegen die sexuelle Selbstbestimmung, die körperliche Unversehrtheit, die persönliche Freiheit oder gegen eine Sache von bedeutendem Wert unter Strafe gestellt. Zudem wurde ein erhöhter Strafraum für öffentlich, in einer Versammlung oder durch Verbreiten eines Inhalts begangene Taten aufgenommen. Die Gesetzesänderung dürfte mitursächlich für den Anstieg der Fallzahlen wegen Bedrohung seit dem Berichtsjahr 2021 sein.

Seit dem 1. Januar 2024 sind die Delikte Beleidigung auf sexueller Grundlage, Verleumdung auf sexueller Grundlage, Üble Nachrede auf sexueller Grundlage und Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereiches und von Persönlichkeitsrechten durch Bildaufnahmen als Opferdelikte ausgewiesen. Dies gilt es, bei der weiteren Betrachtung zu berücksichtigen.

Nachfolgend wird für die Jahre 2020 bis 2024 die Anzahl der Fälle mit mindestens einem minderjährigen Opfer in Baden-Württemberg sowie der Anteil dieser Fälle dargestellt, die im Zusammenhang mit dem Tatmittel „Internet und/oder IT-Geräte“ erfasst wurden.

Anzahl der Fälle mit mind. einem minderjährigen Opfer in Baden-Württemberg	2020	2021	2022	2023	2024
Straftaten gesamt	12 273	11 780	14 712	16 278	18 421
– darunter mit dem Tatmittel Internet und/oder IT-Geräte	436	609	653	870	1 058

Quelle: Polizeiliche Kriminalstatistik

Der Anstieg ab dem Berichtsjahr 2022 ist maßgeblich auf Körperverletzungen und Bedrohungen sowie die erstmals ab dem Jahr 2024 als Opferdelikte ausgewiesenen Delikte Beleidigung auf sexueller Grundlage und Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereiches und von Persönlichkeitsrechten durch Bildaufnahmen

zurückzuführen. Ausgenommen die Delikte der Körperverletzungen spiegelt sich diese Entwicklung auch bei den Fällen mit minderjährigen Opfern wider, die im Zusammenhang mit dem Tatmittel „Internet und/oder IT-Geräte“ erfasst wurden.

2. Inwiefern hat sie sich bisher mit den Gefahren für Kinder und Jugendliche durch Online-Spieleplattformen – wie zum Beispiel der Online-Spieleplattform „Roblox“ – beschäftigt?

4. Hat sich die Landesregierung bereits mit den Inhalten der Online-Spieleplattform „Roblox“ auseinandergesetzt, insbesondere im Hinblick auf mögliche Chancen und Risiken der dort angebotenen Online-Spiele?

Zu 2. und 4.:

Die Fragen 2 und 4 werden aufgrund des Sachzusammenhangs gemeinsam beantwortet.

Die Landesregierung hat sich bereits in der Vergangenheit sowohl im allgemein mit den Chancen und Gefahren von Onlinespiele-Plattformen auseinandergesetzt sowie im Speziellen auch mit der so genannten Game Creator Plattform „Roblox“.

Die Prüfung von Videospielen erfolgt in Deutschland in der Regel durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Die USK veröffentlichte zuletzt im Januar 2025 eine Pressemitteilung, nach der diverse Game Creator Plattformen, darunter auch Roblox, neu geprüft wurden. Roblox hatte zuvor eine Altersfreigabe von 12 Jahren, die nach erneuter Überprüfung auf 16 Jahre heraufgesetzt wurde. Die Vergabe der Alterskennzeichnung erfolgte dabei anhand festgelegter Kriterien. Diese sind als Zusatzhinweise neben der Alterskennzeichnung abgedruckt, sodass unmittelbar erkennbar ist, was die wesentlichen Gründe für die Alterseinstufung sind. Im Fall von Roblox waren dies: „Gewalt, Inhalte für verschiedene Altersgruppen, Erhöhte Kaufanreize“. Ergänzend wird aufgeführt, welche potenziellen Nutzungsrisiken das Spiel aufweist, im Fall Roblox werden genannt: „Chats und In-Game-Käufe (+zufällige Objekte)“.

Dem LKA BW sind die potenziellen Gefahren für Kinder und Jugendliche durch Online-Spieleplattformen bekannt. Spieleplattformen (z. B. Roblox) und auf Spiele ausgerichtete Kommunikations-/Chatplattformen (z. B. Discord, TeamSpeak, Mumble) bergen, ähnlich wie andere kommunikative Austauschplattformen im Internet, die Möglichkeit der anonymen oder pseudonymen Kontaktaufnahme mit Kindern und Jugendlichen. Sollte es bei diesen Kontaktaufnahmen zu Straftaten kommen, ist Roblox, wie auch andere US-Amerikanische Plattformen, verpflichtet, Hinweise auf sexuellen Missbrauch von Kindern und/oder Kinderpornografie an die halbstaatliche US-Amerikanische Organisation National Center for Missing or Exploited Children (NCMEC) zu melden. NCMEC übermittelt sämtliche Meldungen mit Deutschlandbezug an das BKA, das die Hinweise prüft und an die jeweils zuständigen Landeskriminalämter weiterleitet.

Der Arbeitsbereich Angewandte Wissenschaft (AW) des Kompetenzzentrums gegen Extremismus in Baden-Württemberg (konex) im Staatsschutz- und Antiterrorismuszentrum des Landeskriminalamts (SAT BW) hat sich bereits im Jahr 2021 in zwei Fallstudien zum Thema rechtsextremistischer Radikalisierung auf Online-Spieleplattformen wissenschaftlich mit der Thematik beschäftigt. In beiden Fallstudien kamen die extremistisch radikalisierten und minderjährigen Personen über die Spieleplattform Roblox mit rechtsextremistischen Akteuren in Kontakt, die ihnen im weiteren Verlauf den Weg in extremistische Milieus eröffneten. Die wissenschaftliche Analyse wurde einem breiten Fachpublikum über die Veröffentlichung in verschiedenen Fachzeitschriften zugänglich gemacht. Daneben fließen die Inhalte in Sensibilisierungsveranstaltungen des conex für unterschiedliches Fachpersonal ein.

Im Rahmen ihrer Aufsichtstätigkeit und der bundesweiten AG Games hat sich die Landesanstalt für Kommunikation (LFK) ebenfalls bereits mit diversen Spieleplattformen beschäftigt. Daraus entstand unter anderem das Forschungsvorhaben der Bayerische Landeszentrale für neue Medien „(Rechts-)Extremismus und Online-Games“, welches am 10. Dezember 2025 vorgestellt wird und bei dem Roblox auch Gegenstand der Untersuchung war.

Das Ministerium für Ernährung, Ländlichen Raum und Verbraucherschutz setzt sich ebenfalls intensiv und regelmäßig, zuletzt im Mai 2025 im Rahmen der Verbraucherschutzministerkonferenz (VSMK), mit dem Thema Online-Gaming auseinander. Darüber hinaus hat sich das Ministerium in diesem Jahr auch an der öffentlichen EU-Konsultation „Leitlinien der Kommission für Maßnahmen zur Gewährleistung eines hohen Maßes an Privatsphäre und Sicherheit für Minderjährige im Internet“ beteiligt. Angeregt wurde eine Verschärfung des Entwurfs der EU-Leitlinien in folgenden Bereichen: das Verbot manipulativer und süchtig machender Designs sowie diese legal zu definieren; Sanktionierungen konsequent und zeitnah zu erlassen und Minderjährige vor personalisierter Werbung zu schützen bis hin zu Verboten in Einzelfällen. Diese Verschärfungen würden auch die Risiken des Online-Spieles „Roblox“ minimieren.

Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ) beschäftigt sich schon mehrere Jahre mit den Chancen und Gefahren von Online-Spielen. Hierfür wurde eigens eine eigene Unterseite auf der Homepage des LMZ eingerichtet (*Digitale Spiele | Landesmedienzentrum Baden-Württemberg*): <https://www.lmz-bw.de/medienbildung/themen-von-a-bis-f/digitale-spiele>.

Auch für Roblox unterhält das Landesmedienzentrum eine eigene Seite (*Roblox – Chancen und Herausforderungen der Spiele-Plattform | Landesmedienzentrum Baden-Württemberg*): <https://www.lmz-bw.de/lmz-spotlights/roblox-eine-spiele-plattform-fasziniert-millions-jugendliche>). Hier werden die Möglichkeiten, aber auch Problematiken der Game Creator Plattform eingehend diskutiert. Als Chancen sieht das LMZ die Themen „Förderung von Kreativität und Problemlösekompetenz“, „Förderung von Teamarbeit“ sowie die „motivierende Vermittlung von Fachinhalten“. Als Problemewerden gesehen: In-Game-Käufe, virtuelle Währungen, Datenschutz und sexualisierte Gewalt, insbesondere Cybergrooming.

3. *Liegen ihr Einschätzungen, beispielsweise vom Landesmedienzentrum, vor, wie verbreitet die Online-Spieleplattform „Roblox“ unter Kindern und Jugendlichen ist, welche das Mindestalter von 16 Jahren noch nicht erreicht haben?*

Zu 3.:

Der Landesregierung liegen hierzu keine gesicherten Daten vor. Studien legen aber nahe, dass „Roblox“ auch von Kindern und Jugendlichen genutzt wird, die noch nicht 16 Jahre alt sind. Laut einem Report von *jugendschutz.net*, der u. a. mit finanzieller Unterstützung der Länder und der Medienanstalten erstellt wird, war Anfang 2023 knapp die Hälfte aller Nutzenden unter 13 Jahre alt, 22 Prozent waren zwischen 17 und 24 Jahren.

Die KIM-Studie 2024 des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest erforscht das Mediennutzungsverhalten der 6- bis 13-Jährigen. 64 Prozent der Befragten gaben an, mindestens einmal in der Woche digitale Spiele zu spielen, 28 Prozent sogar täglich. Nur ein Viertel der Befragten nutzte gar keine digitalen Spiele. Die beliebtesten Spiele sind Minecraft (24 Prozent), Fortnite (13 Prozent), Fifa (12 Prozent) und Roblox (9 Prozent). Den Studienteilnehmern wurde auch die allgemeinere Frage gestellt, ob sie gelegentlich Spiele spielen, für deren Altersfreigabe sie eigentlich noch zu jung sind. 50 % beantworteten dies mit „Ja“, 41 % mit „Nein“ sowie 9 % mit „Weiß nicht“.

5. *Inwiefern hat sich die Landesregierung bisher mit der Problematik der „In-Game-Käufe“ auf Online-Spieleplattformen beschäftigt, insbesondere unter Darstellung, wie sie diese Gefahr einschätzt?*

Zu 5.:

Das Ministerium für Ernährung, Ländlichen Raum und Verbraucherschutz hat sich auf der Verbraucherschutzministerkonferenz (VSMK) 2025 mit dem Thema „In-Game-Käufe auf Online-Spieleplattformen“ befasst. Hierzu wurde von Baden-Württemberg der Beschlussvorschlag „Verbraucherschutz für Kinder und Jugendliche bei Online-Spielen stärken“ eingebracht (TOP 10 /20. VSMK). In dem einstimmig gefassten Beschluss ging es darum, die bestehenden Schutzlücken bei

„In-Game-Käufen“ zu schließen. Dabei wurde der Bund gebeten, Möglichkeiten zur Verbesserung von Kostentransparenz bei „In-Game-Käufen“ zu prüfen. Auch wurde der Bund um Prüfung gebeten, ob auf nationaler und europäischer Ebene ein generelles Verbot von kostenpflichtigen „Lootboxen“ und glücksspielähnlichen Elementen, wie temporären Boni und der Ausgaben verdeckter „In-Game-Währungen“ gegenüber Minderjährigen erwirkt werden kann.

Die Kosten- und Werbefallen bei In-App-Käufen, sowie insbesondere das Thema Lootboxen, beschäftigen die Landesanstalt für Kommunikation auch im Rahmen ihrer Medienaufsicht. Im Medienkompetenzprojekt Handysektor waren In-App-Käufe deshalb ein zentrales Thema: www.handysektor.de/artikel/das-solltest-du-ueber-in-app-kaeufer-wissen.: <https://www.lmz-bw.de/medienbildung/themen-von-a-bis-f/digitale-spiele/in-game-kaeufer>

Auch das LMZ hat das Thema In-Game-Käufe ausführlich auf seiner Homepage für Lehrkräfte und Eltern aufbereitet: *In-Game-Käufe | Landesmedienzentrum Baden-Württemberg*

6. Sind der Landesregierung Fälle von „Cybergrooming“ bekannt, die über die Online-Spieleplattform „Roblox“ stattgefunden haben, bei denen insbesondere minderjährige Kinder und Jugendliche betroffen waren?

Zu 6.:

Die Polizeiliche Kriminalstatistik (PKS) bietet die Möglichkeit, Merkmale zu Fällen, Tatverdächtigen und Opfern anhand bestimmter Katalogbegriffe anonymisiert zu erfassen. Online-Spieleplattformen sind kein Erfassungssparameter in der PKS, weshalb auf dieser Grundlage keine Aussagen im Sinne der Fragestellung getroffen werden können. Darüber hinaus ist dem Ministerium des Inneren, für Digitalisierung und Kommunen ein Fall im Sinne der Fragestellung bekannt. Das Landgericht Heidelberg verurteilte am 14. Oktober 2025 einen 47-jährigen Deutschen u. a. wegen schweren sexuellen Missbrauchs von Kindern (sogenannte „Hands off“-Delikte) in einer Vielzahl von Fällen zu einer Gesamtfreiheitsstrafe von vier Jahren und sechs Monaten. Gegenstand der Hauptverhandlung waren Taten zum Nachteil von 20 weiblichen Kindern. Die Delikte standen zumindest teilweise im Zusammenhang mit der Spieleplattform „Roblox“. Das Urteil ist rechtskräftig.

7. Welche Maßnahmen ergreift die Landesregierung, um Kinder und Jugendliche sowie deren Familien über die Risiken von Online-Spieleplattformen und Online-Spielen aufzuklären?

8. Welche Unterstützungsangebote gibt es für Familien, deren Kinder von Online-Spielsucht, „Cybergrooming“ oder ähnlichen Vorfällen betroffen sind?

9. Welche Unterstützungsangebote gibt es für Schulen und Lehrkräfte, um Schülerinnen und Schüler auf die Risiken von Online-Spieleplattformen und Online-Spielen hinzuweisen?

Zu 7., 8. und 9.:

Die Fragen 7, 8 und 9 werden aufgrund des Sachzusammenhangs gemeinsam beantwortet.

Ziel der Medienkompetenzinitiative des Landes Baden-Württemberg „MedienFokus BW“ ist, mit ihren Angeboten die Medienkompetenz von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen im Land zu stärken. Hierzu gehört auch die Aufklärung über mögliche Risiken bei der Nutzung von Online-Spielen. Auf der Website der Initiative www.medienfokus-bw.de sind entsprechende Informationen abrufbar und auch im Rahmen von MedienFokus BW-Programmen, wie zum Beispiel dem „Eltern-Medien-Mentorenprogramm“ oder dem Programm „Medienpädagogische Fortbildung für die Sozialpädagogische Familienhilfe“ werden diese Risiken bei Informationsveranstaltungen, Workshops und in Newslettern thematisiert. Speziell im schulischen Bereich ist das Programm „101-Schulen“ zu nennen, das das Ziel verfolgt, einen qualifizierten und eigenverantwortlichen Umgang mit Medien und digitalen Angeboten bei Kindern, Jugendlichen sowie deren Eltern und päd-

agogisch Tätigen zu fördern. Das Programmkonzept wird kontinuierlich weiterentwickelt und greift mit Workshops zum Thema „Digitale Spiele“ auch aktuelle Themen des Jugendmedienschutzes auf.

Im Schuljahr 2024/2025 wurde das neue Fach Informatik und Medienbildung an allen allgemeinbildenden Schulen in Baden-Württemberg verpflichtend eingeführt. Bis zur Veröffentlichung des Fachplans werden die Klassen 5 und 6 nach einer so genannten Lesehilfe unterrichtet. Die Lesehilfe formuliert dabei ganz explizit die Themen Lootboxen, In-Game-Käufe, Free-to-Play, Pay-to-Win sowie das Thema Alterskennzeichnungen. Auch das Thema sexualisierte Gewalt im Netz wurde in die Lesehilfe aufgenommen.

Seit März 2025 ist an allen Schulen ein Schutzkonzept gegen sexualisierte Gewalt zu entwickeln und umzusetzen. In Kooperation mit spezialisierten Fachberatungsstellen und pro familia unterstützen die Präventionsbeauftragten des Zentrums für Schulqualität und Lehrerbildung (ZSL) die Schulen bei der Erstellung des Schutzkonzeptes mit Beratung und Begleitung sowie speziellen Fortbildungen für Schulleitungen, Lehrkräfte und allen am Schulleben Beteiligten. Ferner werden praxisnahe Materialien und weitere Informationen auf einem Serviceportal des ZSL im Internet zur Verfügung gestellt. Hierdurch soll die Handlungssicherheit im Umgang mit sexualisierter Gewalt, auch digitaler sexualisierter Gewalt, gestärkt und wirksame Interventionsstrategien etabliert werden. Bei schulbezogenen Anliegen im Kontext Gewalt können betroffene Schülerinnen und Schüler sowie Lehrkräfte Beratung und Unterstützung durch die Schulpsychologischen Beratungsstellen in Anspruch nehmen. Das Angebot ist vertraulich und kostenfrei.

Neben den in Frage 1 bereits erwähnten Angeboten des LMZ zum Thema Games unterhält das LMZ auch eine eigene medienpädagogische Beratungsstelle, die Eltern und Lehrkräfte bei Problemen im Netz montags bis freitags telefonisch oder per Mail kontaktieren können: *Medienpädagogische Beratungsstelle | Landesmedienzentrum Baden-Württemberg*: <https://www.lmz-bw.de/landesmedienzentrum/ueber-uns/hotlines-und-beratung/medienpaedagogische-beratungsstelle>

Auch die LFK bietet ein breites Angebotsspektrum für Lehrkräfte und Eltern. Über die Seite *Medien-Kindersicher.de* erfahren Eltern z. B., wie sie Roblox möglichst „kindgerecht“ einrichten. Die Seite *internet-abc.de* thematisiert ganz explizit das Thema Cybergrooming. Die LFK engagiert sich zudem beim Thema Games in mehreren anderen Projekten: <https://www.lfk.de/medienkompetenz/games>

Das Ministerium für Ernährung, Ländlichen Raum und Verbraucherschutz fördert seit Dezember 2024 die Entwicklung des Kartensets „Konsum im Alltag: Wünschen? Brauchen? Kaufen?“ im Rahmen des Projekts „Elterntalk“ der Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg. In dem vom Ministerium geförderten Kartenset werden unter anderem In-App-Käufe als Kostenfalle beim Online-Gaming behandelt und die teilnehmenden Eltern erhalten Tipps, worauf sie mit ihren Kindern bei Online-Spielen und In-App-Käufen achten können.

Das Ministerium für Ernährung, Ländlichen Raum und Verbraucherschutz fördert weiter die Verbraucherzentrale Baden-Württemberg e. V. (VZ BW), die unter anderem Unterrichtsmaterialien für Lehrkräfte entwickelt und kostenlos abrufbar bereitstellt. Im Hinblick auf Risiken unter anderem bei Online-Games gibt der Vortrag „Jugendliche im Internet“ der VZ BW Tipps, wie sich Jugendliche und Eltern vor Online-Abzocke schützen können. Dieser Vortrag kann auch für die Lehrkräftefortbildung gebucht werden. Weitere Workshops für Schulklassen und Lehrkräfte durch die VZ BW zum Thema Online-Gaming sind auf Anfrage möglich.

Die Polizei Baden-Württemberg bietet landesweit ab der Sekundarstufe I (Klasse 5 bis 7) das Präventionsprogramm „Klasse im Netz“ an. Zielrichtung des Vortragsangebotes ist es, Schülerinnen und Schüler über Straftaten im Kontext der Nutzung digitaler Medien aufzuklären und Tipps zu geben, wie sie verhindern können, Opfer oder Täter/Täterin zu werden und wie sie sich als Zeuge/Zeugin adäquat verhalten. Das Schulprogramm ist modular aufgebaut und beinhaltet folgende Unterrichtseinheiten: Urheber- und Persönlichkeitsrechte, Cybermobbing, Cybergrooming, Sexting, Hass und Hetze sowie Verbotene Inhalte. Insbesondere im Modul Cybergrooming ist auch die Thematik der Kontaktabbahnung über Online-Spieleplatt-

formen implementiert. Darüber hinaus wird für Lehrkräfte, pädagogische Fachkräfte und Eltern aller Schulklassen analog ein bedarfsgerechtes Vortragsangebot bereitgestellt. Neben diesem Präventionsprogramm fördert das Landeskriminalamt Baden-Württemberg durch Jugendsachbearbeiterinnen und Jugendsachbearbeiter der Polizeipräsidien begleitete theaterpädagogische Aufführungen an Schulen zum Thema Mediengefahren (pro Jahr werden 100 Veranstaltungen gefördert), in denen auch die Thematik Online-Spieleplattformen behandelt wird. Darüber hinaus hält das Programm Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes ein großes Medienangebot bereit, welches unter www.polizei-beratung.de abgerufen werden kann.

Im Masterplan Kinderschutz stellt die digitalisierte und mediatisierte Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen eines der fünf Schwerpunktthemen dar. Zur Erreichung der Ziele des Masterplans unterstützt das Ministerium für Soziales, Gesundheit und Integration verschiedene Projekte zur Medienbildung. Zu nennen ist z. B. das Projekt „Verstehen.Schützen.Befähigen – digitale Lebenswelten kompetent und sicher nutzen“, welches durch die LFK umgesetzt und vom Ministerium für Soziales, Gesundheit und Integration gefördert wird. Angeboten werden Workshops und Vorträge zu verschiedenen Themen aus dem Bereich Kinder- und Jugendmedienschutz. Ferner sollen Eltern/Erziehungsberechtigte zum Thema technischer Jugendmedienschutz informiert und sensibilisiert werden und dazu im Kontext der in den Gesundheitsämtern in Baden-Württemberg stattfindenden Einschulungsuntersuchungen mit Hilfe des Projektflyers „Medien kindersicher: 5 Tipps für Eltern“ (u. a. der LFK) zum Thema technischer Kinder- und Jugendmedienschutz aufgeklärt, sowie zur Nutzung technischer Schutzoptionen aktiviert und dabei angeleitet werden.

Auch gemeinsam mit der Aktion Jugendschutz – Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg werden Projekte zur Medienkompetenzvermittlung initiiert. Dazu zählen medienpädagogische Angebote für Fachkräfte, Kinder, Jugendliche und Familien sowie erstmalig ein E-Learning Tool mit vielfältigen Modulen aus dem Bereich Medien und digitale Welt.

Betroffene von Cybergrooming können darüber hinaus auf der Seite von *jugendschutz.net* derartige Vorkommnisse oder andere Verstöße sowie sonstige unangemessene Inhalte im Netz melden. *Jugendschutz.net* untersucht das Netz auf Gefahren für Kinder und Jugendliche. Der Fokus liegt auf Themen wie Selbstgefährdung, politischem Extremismus, sexualisierter Gewalt, Belästigung und Cybermobbing. Auch Angebote, die Kostenfallen enthalten, ungeeignete Werbung präsentieren oder Persönlichkeitsrechte von Minderjährigen verletzen, werden in den Blick genommen.

10. Inwiefern steht die Landesregierung mit anderen Institutionen, wie zum Beispiel dem Landesmedienzentrum oder Jugendschutz-Organisationen, bezüglich der Online-Spieleplattform „Roblox“ und anderer Online-Spieleplattformen und Online-Spiele im Austausch?

Zu 10.:

Die Landesregierung ist im regelmäßigen Austausch mit anderen Institutionen zum Thema Online-Spieleplattformen und Online-Games; hierzu gehören insbesondere die VZ BW, das LMZ, die Aktion Jugendschutz (ajs) sowie die LFK. Für entsprechende Projekte und Maßnahmen wird auf die Antworten zu den Fragen 7, 8 und 9 verwiesen.

Schopper

Ministerin für Kultus,
Jugend und Sport