

Swenja Wütscher: Stichwort: Roblox

Beitrag aus Heft »2023/04: Ökonomie und Medien. Entwicklungen - Zusammenhänge - Herausforderungen«

Auf der beliebten Online-Spieleplattform Roblox, einer Mischung aus Spieleumgebung und Sozialem Netzwerk, können Nutzer*innen eigene Welten erschaffen und mit anderen teilen. Diese reichen von einfachen Bauwerken bis hin zu komplexen Erlebniswelten wie Städten und Freizeitparks. Der Name der Plattform setzt sich aus den Wörtern ‚Robots‘ (Roboter) und ‚Blocks‘ (Blöcke) zusammen und beschreibt das Konzept der virtuellen Spielwelt, die im LEGO-Stil gestaltet ist und an das Spiel Minecraft erinnert. Nach der Registrierung auf der Website erhalten Nutzer*innen einen Avatar, den sie nach Belieben anpassen können. Kleidung und Frisuren stehen kostenlos zur Verfügung, zusätzliche Accessoires können mit der internen Währung Robux erworben werden. Die Erstellung und das Spielen von Spielen sind kostenlos, für spezielle Funktionen und Gegenstände können In-App-Käufe getätigt werden. Das Angebot richtet sich hauptsächlich an Kinder und Jugendliche und wird wiederholt kritisiert: Es gibt Bedenken bezüglich des Datenschutzes. Inhalte sowie die Kommunikation zwischen den Nutzer*innen werden unzureichend moderiert und Verstöße gegen die Community-Richtlinien nicht konsequent genug geahndet. Das integrierte Meldesystem und der Chatfilter scheinen unzureichend zu sein. Das Konzept kann dazu führen, dass Kinder echtes Geld in die Plattform investieren oder kostenpflichtige Mitgliedschaften abschließen. Außerdem werden oft die Erwartungen enttäuscht, mit eigenen Spielen auf Roblox viel Geld zu verdienen, da die Plattform den Großteil der Gewinne für sich behält. Der Anbieter (Roblox Corporation) betont, dass Sicherheit und Datenschutz ernst genommen werden. Ein erster Schritt in diese Richtung sind die Kontoeinstellungen für altersgerechte Spiele und Limits für In-App-Käufe.