

# 2021 BERICHT

## Jugendschutz im Internet

Risiken und Handlungsbedarf

# IMPRESSUM

## Kontakt

jugendschutz.net  
Bahnhofstraße 8a, 55116 Mainz  
Tel.: 06131 3285-20  
buero@jugendschutz.net  
www.jugendschutz.net  
twitter.com/jugendschutznet

## Verantwortlich

Stefan Glaser

## Redaktion

Andrea Kallweit

## Grafische Gestaltung

elements of art

## Druck

Heinrich Fischer - Rheinische Druckerei GmbH

## Stand

Juni 2022

## Finanziert von:



Gefördert vom



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie *leben!*



# Anbietermaßnahmen zum Schutz von Kindern und Jugendlichen nicht ausreichend

Spaß und Unterhaltung, Information, Kommunikation, Kreativität: Für Kinder und Jugendliche gibt es im Internet viel zu erleben und zu entdecken. Sie können dort spielen, Videos schauen, mit anderen chatten oder sich ausprobieren. Während der Pandemie, in denen Kontaktbeschränkungen das soziale Leben und Lernen bestimmen, stehen vor allem die Chancen im Vordergrund. Dass im Netz aber weiterhin Gefahren lauern und die Bandbreite der Risiken groß ist, zeigt dieser Bericht.

Extremisten verbreiten demokratiefeindliche und menschenverachtende Propaganda im Umfeld von Let's-Play-Videos oder bei TikTok. Darstellungen sexualisierter Gewalt gegen Kinder werden bei Filehostern massenhaft hochgeladen und von dort aus weiter gestreut. Riskante und teils lebensgefährliche Challenges gehen viral und werden unreflektiert nachgeahmt. Anbieter von kindaffinen Spiele-Apps binden mit manipulativen Strategien an ihr Produkt – Kostenfallen und Datenrisiken inbegriffen. Dies sind nur einige der bestehenden Probleme, die uns herausfordern.

Erneut prüfte jugendschutz.net Vorsorge-maßnahmen von Diensten – mit ernüchterndem Befund: Zwar haben einige Anbieter ihre Voreinstellungen oder Hilfebereiche verbessert, sichere altersdifferenzierte Zugänge und damit ein guter „Basisschutz“ vor Gefährdungen bleiben jedoch Mangelware. Auf

Usermeldungen reagierten Social Media noch immer unzureichend: Nur weit weniger als die Hälfte der Verstöße beseitigten sie schnell. Es fehlen weiterhin leicht nutzbare technische Systeme, mit denen Erziehungsverantwortliche Risiken für ihre Kinder altersangemessen reduzieren können. Auf Seiten der Industrie gibt es also noch allerhand zu verbessern.

In diesem Jahr feiert jugendschutz.net seinen 25. Geburtstag. Die Mitarbeitenden bewerten seit 1997 Angebote und Phänomene und liefern damit wertvolle Einschätzungen für Aufsicht, Politik und Praxis. Sie wirken darauf hin, dass Anbieter Jugendschutzverstöße entfernen und geben Fälle an die KJM und Landesmedienanstalten zur Verfolgung ab. Unsere Teams entwickeln auch Ideen zur Optimierung der Schutzstandards in beliebten Angeboten. Die Arbeit bei jugendschutz.net ist häufig inhaltlich belastend, sie ist gleichzeitig besonders wertvoll. Denn sie trägt dazu bei, dass Kinder und Jugendliche möglichst unbeschadet mit dem Internet aufwachsen können. Für diesen unermüdlichen Einsatz bedanke ich mich bei meinen Kolleg:innen sehr herzlich!



Stefan Glaser  
Leiter von jugendschutz.net

**GEFAHREN UND RISIKEN**

**Verschwörungsmychen:**

Rechtsextreme instrumentalisieren Pandemie

**Online-Hetze:**

Trenddienst TikTok

**„Flüchtige“ Inhalte:**

Hass in Echtzeit

**Demokratie im Visier:**

Extremistische Propaganda zur Bundestagswahl

**Sexualisierte Gewalt:**

Darstellungen massenhaft verbreitet

**Filehoster:**

Kaum Schutz bei Verbreitung von  
MissbrauchsDarstellungen

**Drastische Inhalte:**

Gewalt und Grusel als Unterhaltung

**Squid Game:**

Hype mit Jugendschutzrisiken

**Essstörungen:**

Social Media als riskante Kontaktbörse

**Challenges:**

Gefährliche Spiele als Mutprobe

**Manipulative Spieldesigns:**

Riskanter Spaß in Free2Play-Apps

**Cloud-Gaming-Dienste:**

Keine verlässliche Altersprüfung

Seite 22 - 37

## SCHUTZ UND TEILHABE

### **Fast 7.000 Verstöße:**

84 % bis Jahresende beseitigt

### **Medienaufsicht:**

Über 500 Fälle an die KJM abgegeben

### **Social Media:**

Vorsorge weiter nicht ausreichend

### **Parental Controls:**

Wenig Schutz in Social Media

### **Maschinelles Lernen:**

Potenziale für den Jugendmedienschutz

### **Erkenntnisse vermitteln:**

Onlineangebote für die Praxis

### **Beim Jugendmedienschutz unterstützen:**

Zentrale Initiativen und Portale

Seite 38 - 39

## ZAHLEN IM ÜBERBLICK

# GEFAHREN UND RISIKEN



Das kontinuierliche Risikomonitoring von jugendschutz.net identifiziert Gefahren für Kinder und Jugendliche online. Im Fokus stehen beliebte soziale Netzwerke, Messenger, Videoplattformen und Games. Dort findet sich politischer Extremismus, Hass und Gewalt. Es drohen sexualisierte Gewalt an Minderjährigen durch riskante Kontakte sowie Selbstgefährdungen.

Extremisten instrumentalisieren das Thema Corona-Impfungen für ihre Verschwörungserzählung von Gedankenkontrolle oder Ausrottung der Bevölkerung. Sie „normalisieren“ antidemokratische und rassistische Haltungen, indem sie sich jugendtypisch auf Plattformen wie TikTok präsentieren.

jugendschutz.net registrierte einen starken Anstieg von Darstellungen sexueller Missbrauchshandlungen. Gewalt begegnet Heranwachsenden online in vielfältiger Weise: jugendschutz.net recherchierte u. a. den jugendschutzrelevanten Hype um die Serie Squid Game. Ferner verführen riskante Angebote labile Kinder und Jugendliche zu falschem Essverhalten. Überdies werden junge Menschen online zu waghalsigen Mutproben verlockt.

Ungeschützt sind Heranwachsende oft, weil Plattformanbieter und Spieleindustrie keine altersgerechten Zugangsbeschränkungen und verlässliche Altersprüfungen einsetzen. Anbieter verursachen Risiken, indem sie manipulative Spieldesigns gestalten und damit beispielsweise exzessives Spielen fördern. Kinder und Jugendliche durchschauen dies in der Regel nicht.

## Verschwörungsmythen: Rechtsextreme instrumentalisieren Pandemie

Hass und Hetze im Zusammenhang mit der Corona-Pandemie und den Gegenmaßnahmen bleiben ein dominantes Thema. Wurde bislang vom Virus als Biowaffe und der „Plandemie“ als Täuschungsaktion von Politik und Medien gesprochen, die so eine neue Weltordnung etablieren wollten, waren 2021 besonders die Corona-Impfungen Gegenstand von Verschwörungserzählungen. Die Impfungen würden angeblich als Mittel zur Gedankenkontrolle oder Ausrottung der Bevölkerung dienen.

Rechtsextreme und Verschwörungsgläubige bilden eine Protestszene, in der antisemitische

Gerüchte kursieren. Gleichzeitig vergleichen sich Impfgegner:innen mit vom NS-Regime verfolgten Jüdinnen und Juden und relativieren dabei den Holocaust. Angesichts dieser vermeintlich existenziellen Bedrohungslage durch ein internationales „Corona-Regime“ wird zum „Widerstand“ und zu Gewalt u. a. gegen Politiker:innen aufgerufen.

Gegen Hass, Hetze und Propaganda vorzugehen, ist internationale Aufgabe. jugendschutz.net kooperiert im International Network Against Cyber Hate (INACH) mit 31 Mitgliedern aus über 20 Ländern.

Ziel ist die möglichst schnelle Löschung rechtswidriger Hassbeiträge, der Austausch von Wissen und die Stärkung von Zivilcourage im Netz.

INACH ist zentraler Ansprechpartner zu Hate Speech auch für die Europäische Kommission. So wird der EU-Verhaltenskodex gegen illegale Hassrede im Internet regelmäßig überprüft. Europaweit beobachten die Mitglieder, wie zuverlässig Plattformbetreiber auf Meldungen von Hassinhalten auf ihren Netzwerken reagieren. (inach.net)

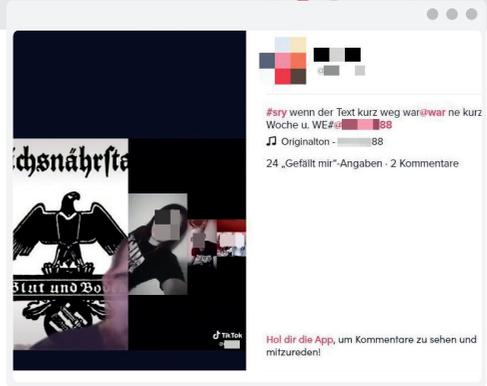


Gleichsetzung mit verfolgten Jüd:innen, Mikrochips im Impfstoff: Anti-Impf-T-Shirt wird online beworben. (Quelle: Telegram; Original unverpixelt)

## Online-Hetze: Trenddienst TikTok

TikTok ist aktuell einer der beliebtesten Social-Media-Dienste bei Kindern und Jugendlichen. Er bietet vor allem die Möglichkeit, Videos online zu stellen und live zu streamen. Rechtsextreme nutzen die Beliebtheit, um sich und ihre Weltansicht jugendaffin zu inszenieren.

Sie bewerben einen rechtsextremen Lifestyle über Themen wie Urlaubsreisen, Kochen, Kleidung. Videos zeigen Ausschnitte von Rechtsrockbands, Neonazi-Balladen und rechtsextremem Rap. Rechtsextreme vernetzen sich über Hashtags wie #heimatliebeistkeinverbrechen und nutzen szenetypische Codes. Außerdem finden sich Profilnamen und -beschreibungen mit Hetze und verbotenen Parolen.



Rechtsextreme vernetzen sich über TikTok und zeigen mit eindeutigen Symbolen ihre ideologische Zugehörigkeit. (Quelle: TikTok; Original unverpixelt)

Auch Islamist:innen entdecken TikTok für ihre perfiden Ziele. Aktivistische Gruppierungen wie „Muslim Interaktiv“ werben für Veranstaltungen. Sie stilisieren verbotene Vereinigungen zu vermeintlichen Opfern muslimfeindlicher Politik. Über Clips von Live-Aktionen werden extremistische Auftritte und Kampagnen online weitergeführt.

TikTok wird auch dazu genutzt, junge Menschen auf Angebote in anderen Diensten zu locken. Dort werden sie dann mit extremistischer Propaganda konfrontiert.

## „Flüchtige“ Inhalte: Hass in Echtzeit

Viele Dienste bieten mittlerweile Story-Beiträge mit begrenzter zeitlicher Verfügbarkeit oder Livestreams mit zugehörigen Livechats. Kinder und Jugendliche lieben solche Funktionen: Sie haben Eventcharakter und ermöglichen die (Live-)Interaktion mit Streamer:innen. Selbst zu streamen und in direkten Austausch zu treten, ist für sie ebenfalls spannend.

Solche Echtzeitfunktionen nutzten die Rechtsterroristen in Christchurch, Neuseeland, und in Halle (Saale), um Videos ihrer Attentate zu verbreiten. Junge Nutzer:innen können mit Hass und Hetze z. B. in Chats zu Live-Debatten auf YouTube konfrontiert werden. Vor allem bei polarisierenden Themen oder Ereignissen eskalieren Kommentare bis hin zu Gewaltphantasien z. B. gegen Geflüchtete, muslimische oder jüdische Menschen.



Beliebte Formate wie Let's-Plays (Vorführen und Kommentieren von Computerspielen) „kapern“ Rechtsextreme thematisch über den Chat und missbrauchen sie für die Verbreitung von Parolen. Häufig werden Kinder und Jugendliche auch selbst Ziel von Anfeindungen, wenn sie sich öffentlich in Live-Videoauftritten präsentierten.

Einige Dienste erlauben öffentliches Streamen erst für Nutzer:innen ab 16 Jahren. Allerdings fehlt es an verlässlichen Altersprüfungen. Meist sind schnell erreichbare Meldemöglichkeiten nur für angemeldete Nutzer:innen verfügbar, auch wenn auf die Streams ohne Account zugegriffen werden kann. Die Moderation der Chats wird teils den – mitunter minderjährigen – Streamer:innen ohne Unterstützung überantwortet.

Echtzeitinhalte erfordern ein schnelles Eingreifen, um das Live-Publikum und die Protagonist:innen zu schützen. Dienste müssen daher zügig löschen und besonders minderjährige Streamer:innen bei der Moderation unterstützen.

Hasskommentare im Livestream eines jüdischen Mädchens (Ausschnitt).  
(Quelle: TikTok; Original unverpixelt)

# Demokratie im Visier: Extremistische Propaganda zur Bundestagswahl

Die Bundestagswahl 2021 wurde für antidemokratische Propaganda durch extremistische Kreise instrumentalisiert. Rechtsextreme und Verschwörungsgläubige verbreiteten im Vorfeld Gerüchte über Manipulationen. So versuchten sie, Zweifel an der Legitimität der Abstimmungsergebnisse zu säen.

Islamistische Gruppen riefen zum Boykott auf. Nur Allah stünde es zu, Gesetze zu erlassen. Für wahre Muslim:innen sei die Wahlbeteiligung mit ihrem Glauben unvereinbar. Immer wieder wenden sich Islamist:innen auf diese Weise gegen demokratische Grundprinzipien. Jüngere muslimische Gläubige mit deren alterstypischen Fragen, wie sich Religion und Alltag vereinbaren lassen, setzen sie dadurch unter Druck.



Angeblieh alle Parteien muslimfeindlich:  
Video mit Fake-Wahl-O-Mat.  
(Quelle: Instagram; Original unverpixelt)

Die Bundestagswahl wurde zudem genutzt, das islamistische Narrativ vom Krieg „des Westens“ gegen „die Muslime“ zu verbreiten. Alle politischen Parteien verfolgten angeblich eine antimuslimische Agenda. Für diese Behauptung wurden auch Aufnahmen einer Fake-Version des bei Jungwähler:innen beliebten Wahl-O-Mats der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) eingesetzt.

Seit 2021 wird jugendschutz.net als Partner im Kompetenznetzwerk gegen Hass im Netz über das Bundesprogramm „Demokratie leben!“ (BMFSFJ) gefördert. Weitere Partner sind HateAid, Neue Deutsche Medienmacher\*innen und Das NETZ (Kordinator).

Das Netzwerk soll die fachliche Expertise zum Themengebiet bündeln und bundesweit Institutionen bei der Arbeit unterstützen. jugendschutz.net bringt sich vor allem im Kontext seines kontinuierlichen Monitorings extremistischer Onlinephänomene sowie der internationalen Vernetzung ein. (kompetenznetzwerk-hass-im-netz.de)

## Sexualisierte Gewalt: Darstellungen massenhaft verbreitet

Sexuelle Missbrauchshandlungen gegen Kinder und Jugendliche werden von den Täter:innen häufig in Bildern und Videos festgehalten und online geteilt. Auch einvernehmlich entstandene Darstellungen zwischen Jugendlichen werden ohne Zustimmung der gezeigten Personen hochgeladen. Die massenhafte Verbreitung dieser Darstellungen ist ein anhaltendes Problem.

Von insgesamt 3.948 Fällen (58 %), die jugendschutz.net im Themenfeld sexualisierte Gewalt erfasste, waren in 3.834 Fällen Minderjährige in sexuelle Handlungen involviert oder wurden in sexualisierten Posen gezeigt: mehr als doppelt so viele wie im Vorjahr (2020: 1.896). Davon waren 2.433 deutsche Fälle (2020: 645). Ausländische Fälle blieben mit 1.401 auf Vorjahresniveau (2020: 1.251). Grund der Steigerung ist die hohe Zahl gemeldeter Inhalte durch Beschwerdestellen des INHOPE-Netzwerkes.

jugendschutz.net arbeitet mit Meldestellen aus dem INHOPE-Netzwerk zusammen. Neben der Weitergabe von Fällen werden Best Practices erarbeitet sowie fachliche Expertise wie technisches Know-How ausgetauscht.

Das Netzwerk hat 50 Mitglieder aus 46 Ländern und wächst kontinuierlich. (inhope.org)

2021

**3.834**

Fälle von Darstellungen sexualisierter Gewalt

### Verbreitung



### Löschquote



Nach rechtlicher Einstufung der in Deutschland gehosteten Inhalte leitet jugendschutz.net die URLs mit Darstellungen sexualisierter Gewalt an das Bundeskriminalamt weiter. Dort werden Beweise gesichert, Ermittlungsansätze geprüft sowie die Löschung der Inhalte beim Provider gefordert. Sie werden in der Regel zügig entfernt. In einigen Fällen ziehen Anbieter mit ihren Inhalten auf Server in andere Staaten um und umgehen damit Maßnahmen zur Strafverfolgung auf nationaler Ebene.



## Drastische Inhalte: Gewalt und Grusel als Unterhaltung

Eine intensive Beschäftigung mit Verbrechen kann junge Menschen beeinträchtigen und seelisch belasten. Zum Beispiel, wenn sie sich selbst als „Laienermittler:innen“ im Rahmen der True-Crime-Bewegung betätigen. Online tauschen sie sich intensiv über Verbrechen aus. Solche Handlungen beobachtete jugendschutz.net Mitte 2021 nach dem Tötungsdelikt an der US-amerikanischen Influencerin Gabby Petito. Vermeintliche Hinweise und Verdächtigungen wurden in Kommentaren und Gruppen in Social Media oder Foren geteilt und diskutiert.



Bei TikTok gelöschte Gewaltdarstellung erneut auf indizierter Website verbreitet.  
(Quelle: indizierte Gore-Site; Original unverpixelt)

Kinder und Jugendliche erkennen die Risiken dieses Trends oft nicht: Es kann zu einer emotionalen Belastung durch Schilderungen und/oder Fotos des Verbrechens kommen. Zudem können Verdächtigungen unschuldiger Personen rechtlich problematisch sein und die polizeiliche Ermittlungsarbeit kann gestört werden.

Auch das Phänomen angstauselnder Kettenbriefe hat jugendschutz.net in den Blick genommen. Versendet werden sie hauptsächlich über Messenger wie WhatsApp. Um möglichst viele Personen zu erreichen, beinhalten sie Drohungen, dass etwas Schlimmes passiert, wenn man sie nicht weiterschickt. Meistens kommen in den Gruselgeschichten Monster oder (erfundene) Verbrecher:innen vor, so z. B. Jonathan Galindo, Momo oder der Slenderman. Häufig wird behauptet, dass man selbst oder jemand aus der Familie beziehungsweise dem Freundeskreis sterben wird. Für Kinder sind solche Drohungen belastend.

Auch wenn Dienste drastische Darstellungen in Social Media oft schnell löschen, werden die Inhalte weiter verbreitet. Im Sommer 2021 kursierte ein brutales Video auf TikTok, das auch Minderjährigen in ihrem Feed empfohlen wurde. Zu sehen war, wie eine junge Frau geköpft wird. jugendschutz.net erhielt über seine Online-Beschwerdestelle Hinweise darauf. Das Video war zwar auf der Plattform nicht mehr zu finden, es tauchte aber später im Jahr auf einer inzwischen indizierten Gore-Site mit dem Schlagwort „TikTok“ im Titel auf.

## Squid Game: Hype mit Jugendschutzrisiken

Über das Internet verbreiten und verselbständigen sich mediale Phänomene rasant: So in 2021 der Hype um die koreanische Netflix-Serie „Squid Game“. Obwohl die Serie vom Streaming-Dienst ab 16 Jahren eingestuft ist, war sie dennoch Thema auch bei Jüngeren auf Schulhöfen und sogar in Kindergärten.

Als Folge wurde Squid Game vielfältig aufgegriffen, abgewandelt und dazu genutzt, Aufmerksamkeit, Klicks oder finanziellen Umsatz zu erzeugen. jugendschutz.net fand viele Spiele-Apps, Roblox-Spiele (selbst erstellte Computerspiele zum gemeinsamen Spielen), Let's Plays (Vorführen und Kommentieren von Computerspielen) und Challenges mit Serienbezug. Im Fokus stand hier meistens das Spiel „Rotes Licht, Grünes Licht“, bei dem in der Serie Teilnehmende beim Bewegen zum falschen Zeitpunkt erschossen werden.

Die Apps und Roblox-Spiele sorgen für Thrill durch ablaufende Timer und die ständige Gefahr der Exekution der Spielfigur. Dies kann vor allem bei Jüngeren extremen Stress auslösen oder eine exzessive Spielnutzung fördern.

Squid Game: Hoch verschuldete Menschen nehmen an einem Wettbewerb teil. Beim Sieg winkt ein extrem hoher Geldbetrag, bereitgestellt durch eine anonyme Gruppe von Superreichen. Die Teilnehmer:innen treten in verschiedenen „Kinderspielen“ gegeneinander an, wobei ein Versagen mit dem Tod bestraft wird.

In Videos auf YouTube und TikTok wurden Spiele nachgespielt. Die Videos wurden teilweise millionenfach aufgerufen. Junge Erwachsene treten als Kandidat:innen an, es locken zum Teil Geldgewinne. In Anlehnung an Squid Game ist ein Ausscheiden häufig mit Bestrafungen verknüpft. Sie reichen vom Zwang, extrem scharfes Essen zu sich zu nehmen über das Begossenwerden mit kaltem Wasser bis hin zum Beschuss mit Softair- oder Paintball-Waffen.

Problematisch ist: Die Bestrafungen werden nicht, wie in der Serie, als grausam und unmenschlich dargestellt. Vielmehr dienen sie als spannungssteigerndes Element. Die Akteure inszenieren sie als „witzige“ Höhepunkte. Sie blenden dabei Gesundheitsrisiken komplett aus und nehmen Verletzungen der Beteiligten billigend in Kauf.

## Esstörungen: Social Media als riskante Kontaktbörse

Kinder und Jugendliche werden besonders in Social Media und auf Blogs mit selbstgefährdenden Verhaltensweisen konfrontiert. Drogenkonsum, Essstörungen, Selbstverletzungen bis hin zum Suizid werden verharmlost oder gar verherrlicht. Diese Darstellungen können zum Nachahmen verleiten, emotionalen Stress verursachen und labile Menschen in ihrem selbstschädigenden Verhalten bestärken. Unerfahrene User:innen schätzen die Konsequenzen selbstgefährdender Verhaltensweisen leicht falsch ein.

Besonders bei Essstörungen verlagerte sich der digitale Austausch in die private Kommunikation, beispielsweise in Pro-Ana/Mia-WhatsApp-Gruppen. Gemeinschaftsgefühl und Dynamik in solchen „Hungergruppen“ können die Teilnehmenden massiv in ihren selbstgefährdenden Verhaltensweisen bestärken. Die Dienste dienen dabei als riskante Kontaktbörse. Die Gesuche enthalten strenge Aufnahmekriterien, z. B. das tägliche Mitteilen des Gewichts. Von 166 Fällen, die jugendschutz.net 2021 dazu bearbeitete, befasste sich knapp ein Drittel (51) mit solchen Kontaktgesuchen oder –angeboten.



Suche nach Gleichgesinnten: Jugendliche nutzen Social Media, um ihre „Magergruppen“ zu bewerben. (Quelle: TikTok; Original unverpixelt)

Ein besonders hohes Risiko stellen für essgestörte oder labile Kinder und Jugendliche die Kontaktgesuche sogenannter Pro-Ana/Mia-Coaches dar. Sie bieten in Social Media oder Gästebüchern szenenaher Blogs Unterstützung beim Abnehmen an. Es handelt sich aber nicht um seriöse Hilfsangebote. Den Coaches geht es um Macht und Manipulation von oft unerfahrenen Minderjährigen. Auch eine sexuelle Missbrauchsintention ist nicht auszuschließen, denn nicht selten werden Nacktaufnahmen gefordert. Außerdem sind Demütigungen Teil der Kommunikation.

## Challenges: Gefährliche Spiele als Mutprobe

Unter Jugendlichen beliebt: riskante, mitunter lebensgefährliche Mutproben wie „Roofing“ (das Besteigen hoher Gebäude ohne Sicherung) und „Trainsurfing“ (Fahrt auf dem Dach oder an der Außenwand von Zügen). In den Bildern und Videos werden Gefahren ausgeblendet. Meist vermitteln sie Unbekümmertheit und Grenzenlosigkeit. Riskante Aktionen werden zu einer sportlichen Leistung, die Anerkennung in der Community findet. Das erhöht bei Kindern und Jugendlichen den Druck, für positives Feedback auch gefährliche Mutproben auszuprobieren.

Auch die Teilnahme an sogenannten Challenges und deren Veröffentlichung online gehört zum jugendlichen Nutzungsverhalten in Social Media. Viele dieser kleinen Wettbewerbe sind originell und kreativ. Problematisch wird es, wenn unreflektiert riskantes Verhalten gezeigt und zum Nachahmen animiert wird, so bei der „Milk Crate Challenge“. Dabei muss eine Treppe aus gestapelten Milchboxen überwunden werden.



Riskanter Ritt: Jugendliche filmen sich beim Trainsurfen in Berlin.  
(Quelle: YouTube)

Vermeehrt beobachten ließen sich sogenannte „Fail-Compilations“. Die Videos bestehen aus einer Aneinanderreihung missglückter Challenges. Die Teilnehmenden werden dem öffentlichen Spott ausgesetzt und oftmals werden die erheblichen Verletzungen in den Videos gezeigt. Auf Jugendliche und besonders Kinder können die Darstellungen verstörend und schockierend wirken.

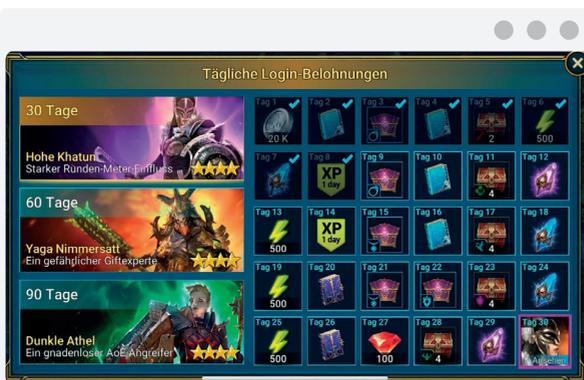
## Manipulative Spieldesigns: Riskanter Spaß in Free2Play-Apps

„Dark Patterns“ ist ein Begriff aus dem Online-Shopping bzw. Online-Marketing. Er bezeichnet Mechanismen, die Nutzer:innen „austricksen“: Sie sollen etwas tun, was gegebenenfalls gegen ihre Interessen, aber im Interesse der Anbieter ist. Solche manipulativen Designs finden auch in Spielen Anwendung, besonders bei Free2Play-Apps. Sie animieren zu Käufen, Datenpreisgabe, Werbekonsum oder das Spiel möglichst häufig und lange zu nutzen.

Die Recherche von Spiele-Apps zeigt: Dark Patterns knüpfen an Spielspaß und Interaktionsfreude von Spielenden an und setzen auf deren Leichtgläubigkeit. Eine Falle für Kinder und Jugendliche, die einen Großteil der Spielenden ausmachen: Aufgrund ihrer Unerfahrenheit sind sie oft noch nicht in der Lage, die Strategien der Anbieter zu durchschauen.

Die untersuchten Apps sind keine Ausnahmen. Ein Großteil aller angebotenen Free2Play-Apps enthalten Dark Patterns in unterschiedlichen Ausprägungen. Es handelt sich also um ein Phänomen, das beim Gaming eine Standardisierung erfahren und damit System hat.

Um Kinder und Jugendliche zu schützen, ohne sie in ihren Teilhaberechten zu beschränken, ist ein Umdenken der Anbieter nötig. Konsequenter wäre, bei kind- und jugendaffinen Games komplett auf Dark Patterns zu verzichten. Bergen Funktionen Kostenfallen oder fördern sie die exzessive Nutzung, sollten diese Risiken zudem in die Alterskennzeichnung einfließen.



Tägliches Spielen wird mit Geschenken belohnt.  
(Quelle: Raid)

Manipulative Designs in Spiele-Apps lassen sich grob vier Kategorien zuordnen. Die Grenzen sind dabei fließend. Einige Beispiele zur Verdeutlichung der Strategien:

### **Time Patterns**

Ein „künstlicher Sog“ holt in die App zurück und/oder sorgt für eine möglichst lange Nutzung.

- Tägliches Spielen wird belohnt, der Wert der Belohnung steigt bei regelmäßigem Abholen.
- Wer oft und regelmäßig ins Spiel zurückkehrt, sammelt mehr Ressourcen und kommt schneller voran.
- Push-Nachrichten informieren ständig über neue Leben, aufgefüllte Ressourcen, Events, abholbereite Belohnungen etc.

### **Money Patterns**

Durch unterschweligen Druck wird zu In-App-Käufen verführt.

- Für Spielaktionen notwendige rare Ressourcen lassen sich schwer erspielen, dafür aber leicht kaufen.
- Verschiedene Währungen, Angebote und Bundles im Shop machen den echten Wert eines Kaufs schwer ersetzbar.
- „Lootboxen“ (Überraschungspakete) locken mit der Hoffnung auf benötigte Ressourcen und wertige Items.

### **Social Patterns**

Die Interaktion der Spieler:innen wird ausgenutzt, um sozialen Druck aufzubauen.

- Es wird Konkurrenzdruck erzeugt durch das ständige Sichtbar-Machen der Erfolge anderer.
- Kooperative Spielmöglichkeiten innerhalb von Allianzen oder Clans mit eigenen Regeln (z. B. hinsichtlich Spielerfolgen oder Nutzungszeiten) führen zu Gruppendruck.

### **Psychological Patterns**

Der Bruch von gewohnten Mustern trickst das Gehirn aus.

- Irritation entsteht durch plötzlichen Wechsel der Farbe, Form, Funktion oder Position eines Buttons.
- Spielentscheidungen müssen unter Zeitdruck oder unmittelbar nach einer zeitkritischen Spielaktion getroffen werden.

## **Cloud-Gaming-Dienste: Keine verlässliche Altersprüfung**

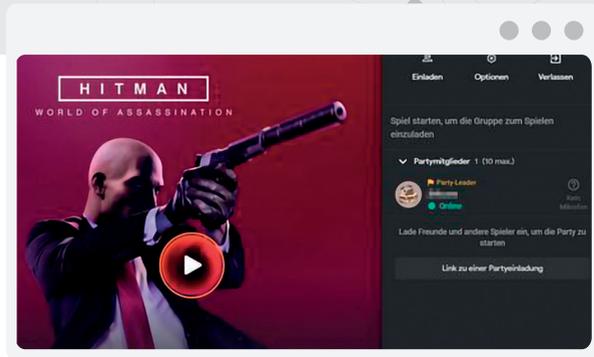
Cloud-Gaming ist eine wachsende Branche der Spieleindustrie. Die Spiele liegen auf externen Servern, Nutzer:innen können mit verschiedenen (mobilen) Geräten und Betriebssystemen auf ihre Spiele zugreifen und diese streamen. jugendschutz.net untersuchte die Cloud-Gaming-Dienste Google Stadia und NVIDIA GeForce Now auf Risiken und den Schutz von Kindern und Jugendlichen.

GeForce Now bot eine kostenlose Version an, in der die Zeit pro Spiel auf eine Stunde beschränkt war. Zahlende User:innen hatten Vorrang beim Spielstart. Um direkt und unbegrenzt lange spielen zu können, wurde ein Abo für 5,49 € pro Monat angeboten. Bezahlt werden konnte mit Kreditkarte und PayPal.

Obwohl GeForce Now in seinen AGB ein Mindestalter von 18 Jahren festlegte oder das Einverständnis der Erziehungsberechtigten forderte, gab es keine verlässliche Altersprüfung. Ein Account konnte mit einer Altersangabe von 16 Jahren angelegt werden.

Der Dienst bot nur die Möglichkeit, Spiele anderer Anbieter zu streamen. Um ein Spiel herunterzuladen oder zu erwerben, musste beim Drittanbieter-Dienst ein zusätzlicher Account angelegt werden.

GeForce Now zeigte Spiele in der Bibliothek nicht altersdifferenziert an. Auch 16-Jährigen wurden beispielsweise Spiele mit Label „USK ab 18 Jahren“ wie „Blair Witch“ oder „The Surge“ angeboten. Ob diese auch erworben werden konnten, hing von den Schutzmaßnahmen der Spieleplattform ab. Problematisch dabei: Viele Anbieter (wie z. B. Steam) prüften das Alter der Käufer:innen nicht zuverlässig. Auch Minderjährige konnten auf Spiele ohne Jugendfreigabe zugreifen. Dies auch mittels Guthabekarten, die im Handel frei zu erwerben sind.



Spiel ohne Jugendfreigabe auch für 16-Jährige kostenlos verfügbar. (Quelle: Stadia; Original unverpixelt)

Bei Google Stadia waren alle Spiele nur über den Dienst selbst verfügbar. In einer kostenlosen Version konnten einzelne Spiele zum Vollpreis erworben werden, einige waren kostenlos verfügbar. Die Zahlung war nur per Kreditkarte möglich. Mit einem Abo für 9,99 € konnte auf weitere Spiele zugegriffen werden.

Google Stadia legt für einen selbstverwalteten Google-Account (auch nutzbar für Gmail oder YouTube) ein Mindestalter ab 16 Jahren fest. Für Jüngere bietet Google mit Family Link ein Tool zur elterlichen Kontrolle an. Eine verlässliche Altersprüfung erfolgte nicht. Im Recherchezeitraum konnten auch Accounts mit einer Altersangabe von 16 Jahren kostenlos ein Spiel mit Label „USK ab 18 Jahren“ herunterladen, weitere waren kostenpflichtig verfügbar.

Google Stadia bietet zahlreiche Interaktionsmöglichkeiten, z. B. mittels individueller Text- und Sprachnachricht oder Gruppenchat. Über die Suche des Dienstes sind andere Spieler:innen leicht auffindbar, sofern sie nicht aktiv nach der Registrierung die Anzeige bestimmter Informationen wie E-Mail-Adresse oder Online-status beschränkt haben. Es bestehen also bei der unbedarften Nutzung Einfallstore für Risiken wie Belästigung oder die Übersendung gefährdender Inhalte.

Nutzer:innen konnten gemeldet und blockiert werden, ebenso Beiträge im Sprachchat. Dort war es jedoch nur möglich, Bilder (beispielsweise Screenshots von Verstößen) anzufügen, aber es gab keinen erläuternden Freitext.

Während bei Trägermedien ab 18 Jahren im Einzelhandel eine Personalausweiskontrolle erfolgt, haben Minderjährige über Cloud-Gaming-Dienste direkten und teils kostenlosen Zugriff über alle ihre Geräte. Nur eine verlässliche Altersprüfung und altersdifferenzierte Zugänge mit sicheren Voreinstellungen können junge Nutzer:innen geschützt teilhaben lassen.

# SCHUTZ UND TEILHABE



Jugendschutzverstöße im Internet müssen zum Schutz von Kindern und Jugendlichen schnell beseitigt werden. jugendschutz.net nimmt dafür mit Anbietern Kontakt auf. Fälle mit deutschen Verantwortlichen werden zur Einleitung von Aufsichtsverfahren an die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) bzw. an die Landesmedienanstalten weitergeleitet. Bei Gefahr für Leib und Leben informiert jugendschutz.net Polizeibehörden. Fallbezogen wird mit ausländischen Partnermeldestellen zusammengearbeitet.

Bei acht Social-Media-Diensten recherchierte jugendschutz.net die Vorsorgemaßnahmen. Erfreulicherweise haben einige Betreiber Optimierungen vorgenommen. Eine verlässliche Altersprüfung gibt es aber immer noch bei keinem Anbieter. Sie stellt jedoch eine Grundvoraussetzung für den altersgerechten Schutz von Heranwachsenden dar.

Die Recherche von vier Parental-Control-Apps ergab, dass deren Funktionen keinen wirksamen Schutz bieten. Sie wägen Erziehungsverantwortliche in einer Scheinsicherheit. Noch zu selten werden moderne Techniken wie Machine-Learning für den Jugendmedienschutz eingesetzt.

Kinder haben ein Recht auf Schutz und Teilhabe im Internet. jugendschutz.net unterstützte mit seinen Erkenntnissen die Medienerziehung und brachte seine Expertise bei zahlreichen Veranstaltungen auf nationaler und internationaler Ebene ein.

## Fast 7.000 Verstöße: 84 % bis Jahresende beseitigt

2021 bearbeitete jugendschutz.net 6.865 Verstößfälle (2020: 5.056). 2.436 (36 %) beziehen sich auf Social-Media-Dienste, davon 17 % auf Instagram, 16 % auf Twitter, 15 % auf YouTube, jeweils 14 % auf Facebook und Pinterest, 12 % auf TikTok und 5 % auf Telegram.

58 % der Verstöße waren thematisch sexualisierter Gewalt zuzuordnen. Politischer Extremismus folgte mit 15 %. Auf Pornografie entfielen 14 %, auf Selbstgefährdung 6 %, auf Gewalt 5 % und auf Cybermobbing 2 %.

3.093 Verstößfälle (45 %) bezogen sich auf Filehoster – im Vergleich zum Vorjahr ein erheblicher Anstieg (1.311, 26 %). Dieser ist ausnahmslos auf die hohe Zahl an kinderpornografischen Fällen zurückzuführen, die vor allem (zu 83 %) über diese Dienste verbreitet werden.

Am Jahresende waren in 5.784 Fällen (84 %) die Verstöße beseitigt.



*Missbrauchs-  
darstellungen  
vor allem bei  
Filehostern.*

## Medienaufsicht: Über 500 Fälle an die KJM abgegeben

2021 wurden der KJM 132 Verstöße zur Einleitung eines Aufsichtsverfahrens übermittelt (2020: 78). Sie bezogen sich überwiegend auf Pornografie (63 Fälle), indizierte (35 Fälle) und entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte (19 Fälle).

Außerdem gab jugendschutz.net 385 Fälle (2020: 216) an die KJM zur Indizierung durch die Prüfstelle bei der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) ab. Auch hier handelte es sich hauptsächlich um pornografische Darstellungen (276).



*132 Aufsichtsfälle  
und 385  
Indizierungs-  
anregungen.*

2.242 Fälle gingen direkt an das BKA, da kinder- und jugendpornografische Inhalte verbreitet wurden oder Gefahr für Leib und Leben (z. B. durch Gewaltandrohungen, Suizidankündigungen) bestand. Zusätzlich wurden 493 Fälle zur Abhilfe an die INHOPE-Partner in anderen Staaten übermittelt.

## Social Media: Vorsorge weiter nicht ausreichend

jugendschutz.net überprüft Vorsorgemaßnahmen von Diensten, die Kinder und Jugendliche regelmäßig nutzen. 2021 betraf dies Instagram, YouTube, TikTok, Snapchat, WhatsApp, Pinterest, Facebook und Twitter. In den Blick genommen wurden: Meldesysteme (z. B. einfacher Zugang, schnelle Abhilfe), Einstellungen (z. B. Vorkonfiguration, einfach zu verwaltende Schutzoptionen), Richtlinien (z. B. Vollständigkeit, Klarheit), Hilfesysteme (z. B. konkrete Hilfe im Notfall, Hinweis auf Fachstellen) und technische Mechanismen (z. B. altersdifferenzierte Zugänge, Einsatz von Erkennungssystemen).

Die Betreiber sorgen weiterhin nicht ausreichend für den Schutz von Kindern und Jugendlichen. Es waren aber einige Verbesserungen festzustellen, zum Beispiel bei den Voreinstellungen, Richtlinien und Hilfebereichen.

Alle acht Dienste bieten Meldemöglichkeiten. Das breiteste strukturelle Defizit betraf dabei Twitter: Nicht gemeldet werden konnten dort pornografische Beiträge in Tweets, obwohl diese dort das größte Problem darstellten. Bei sexualisierter Gewalt, Extremismus, Gewalt und Cybermobbing war die Meldemöglichkeit auf Verstöße mit Bezug zum Netzwerkdurchsetzungsgesetz (NetzDG) beschränkt; jugendgefährdende Tweets konnten nicht adressiert werden.

Bei YouTube blieb das Problem bestehen, dass ohne Account keine Inhalte gemeldet werden können, obwohl die meisten auch für nicht angemeldete Nutzer:innen abrufbar sind. Pinterest, Facebook und Snapchat boten weiterhin keine Meldemöglichkeit für Profile.



*Defizite bei  
Meldesystemen.*

Die Reaktion auf Meldungen prüft jugendschutz.net in einem zweistufigen Verfahren: Im ersten Schritt werden Jugend-schutzverstöße, bei denen kein deutscher Verantwortlicher erkennbar ist, als einfache Usermeldung übermittelt. Dies bedeutet, dass jugendschutz.net als Absender nicht erkennbar ist. 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 letztmalig nach 7 Tagen überprüft und das Ergebnis festgehalten.

Kontrolliert wurden die Meldesysteme von YouTube, TikTok, Instagram, Facebook, Pinterest und Twitter. Ergebnis: Von 1.974 gemeldeten Verstößen löschten/sperrten die Dienste im Schnitt nur 41 % nach der Usermeldung. Weitere 41 % wurden nach offizieller Kontaktaufnahme gelöscht.

YouTube, TikTok und Instagram entfernten beim ersten Meldeschritt weniger als ein Drittel der Verstöße, Twitter und Facebook weniger als die Hälfte. Lediglich Pinterest reagierte mit einer Quote von 84 % zufriedenstellend. Die Dienste löschten nach Usermeldung auffallend unterschiedlich je nach Thema: Bei Gewaltfällen beispielsweise entfernte YouTube nur 9 %, Instagram 17 % und TikTok 20 %. Demgegenüber entfernte Pinterest bereits nach diesem Schritt alle gemeldeten Fälle.

Strafbare Kennzeichen aus dem Bereich Rechtsextremismus wurden im Durchschnitt zu 50 % entfernt. Einer niedrigen Quote bei TikTok (18 %), YouTube (24 %) und Instagram (39 %) stehen vergleichsweise hohe Quoten bei Facebook (59 %), Twitter (68 %) und Pinterest (83 %) gegenüber.

	Fälle	Gelöscht nach Usermeldung	Gelöscht nach offiziellem Kontakt	nicht gelöscht	Löschquote gesamt
Pinterest	345	84 %	5 %	11 %	89 %
YouTube	346	24 %	60 %	16 %	84 %
TikTok	278	26 %	56 %	18 %	82 %
Facebook	324	45 %	36 %	19 %	81 %
Twitter	294	37 %	40 %	23 %	77 %
Instagram	387	28 %	48 %	24 %	76 %
Gesamt	1.974	41 %	41 %	18 %	82 %

Das Mindestalter für die Nutzung legen fast alle überprüften Dienste weiterhin mit 13 Jahren fest. YouTube und WhatsApp setzen die Grenze für selbstverwaltete Accounts bei 16 Jahren. Unter 18 Jahren ist für die Nutzung bei allen Diensten das Einverständnis der Erziehungsverantwortlichen Voraussetzung. Die Alterseinstufungen für die jeweilige App-Nutzung der Dienste weichen häufig von den Angaben zum Mindestalter ab. Bei WhatsApp z. B. liegt diese im Google Play Store bei 0 Jahren.

Eine verlässliche Altersprüfung führt weiterhin kein Anbieter durch. Dies ist jedoch Grundvoraussetzung für den altersgerechten Schutz von Kindern und Jugendlichen. Bislang verwenden einige Dienste für altersbasierte Vorsorgemaßnahmen nur Angaben, die Nutzer:innen bei der Registrierung selbst machen.



*Voreinstellungen  
bei einigen  
Diensten  
verbessert.*

Die Voreinstellungen verbesserten einige Dienste. YouTube-Videos von User:innen unter 18 Jahren sind nun nicht von vornherein öffentlich zugänglich.

Bei TikTok sind Konten von Nutzer:innen unter 16 Jahren bei Eröffnung auf privat gestellt. Kommentare zu Beiträgen können nur Follow:er:innen hinterlassen, denen der/die Urheber:in ebenfalls folgt. Kommentare, die TikTok als Spam oder beleidigend klassifiziert, werden herausgefiltert. Ab 16-Jährige können diese einsehen und einzeln freigeben. Privatnachrichten können unter 16-Jährige nicht empfangen.

Auch bei Instagram sind Konten von Minderjährigen nach Neuansmeldung nun privat, Bestands-User:innen werden auf die Privatsphäre-Optionen hingewiesen. Zudem können Erwachsene Minderjährigen keine privaten Nachrichten mehr schicken, sofern sie diesen nicht folgen.

Auch bei den nachträglichen Einstellungs-möglichkeiten gibt es bei einigen Diensten neue Optionen. So können User:innen ab 16 Jahren bei TikTok eine Vorabmoderation für erhaltene Kommentare einschalten. Instagram bietet neu einen Sicherheits-Check, der hilft, ein Konto optimal zu schützen.

Einige Dienste nahmen Verschärfungen der Richtlinien für bestimmte Inhalte und Verhaltensweisen vor. Instagram sanktioniert die Verbreitung von Hassrede über Direktnachrichten schärfer und behält sich bereits bei einem wiederholten Verstoß die Deaktivierung des Kontos vor. Twitter untersagt nun das Teilen der Abbildungen von Personen ohne deren Einverständnis. Pinterest verbietet beim Thema Essstörungen Anzeigen, die Gewichtsverlust positiv bewerben oder idealisieren.

Auch ihre Hilfsangebote verbesserten einige Dienste. TikTok ergänzte sein „Sicherheitszentrum“ um die Themen Challenges und Hoaxes. Der Dienst fügte auch Informationen für Betroffene von sexuellen Übergriffen hinzu. Hier fehlt noch die Nennung hilfreicher Anlaufstellen in Deutschland.

Facebook richtete ein Informationszentrum für emotionale Gesundheit ein zu Themen wie Depression sowie zur Bewältigung von Stress und Trauer. Zudem entwickelte der Dienst in Kooperation mit klicksafe einen Leitfaden für Erziehungsverantwortliche zur sicheren Nutzung seines Angebots. Snapchat implementierte einen Kanal („Safety Snapshot“) über Sicherheit und Datenschutz.



*Optimierungen  
bei Richtlinien und  
Hilfsangeboten.*

## Parental Controls: Wenig Schutz in Social Media

Ein erheblicher Teil des Alltags von Kindern und Jugendlichen spielt sich online ab. Meist nutzen sie Social Media über mobile Endgeräte. Um ihre Kinder vor ungeeigneten Inhalten und gefährlichen Kontakten zu schützen, setzen Erziehungsverantwortliche auch auf technische Hilfen.

jugendschutz.net recherchierte die Parental-Control-Apps KROHA, Safe Lagoon, Kaspersky Safe Kids und FamiSafe. Laut Produktbeschreibung versprochen sie auch Schutz in Social Media. Die Recherche erbrachte dazu ernüchternde Ergebnisse.

Alle deckten Standardfunktionen von Jugendschutzprogrammen ab: Medienzeit begrenzen, Zeitlimits festlegen, Websitefilter einstellen und Zugriff auf bestimmte Apps unterbinden. Kaspersky Safe Kids erlaubt das Blockieren von YouTube-Suchanfragen.

Bei KROHA und Safe Lagoon lag der Fokus auf Überwachung. Sie ermöglichen GPS-Tracking sowie das Protokollieren von Chatverläufen, Kontaktanfragen und angeschauten Inhalten. Über Safe Lagoon konnten Screenshots vom Bildschirm des Kindergeräts erstellt werden. Bedenklich dabei: Das Mitlesen privater Chats ist ein Eingriff in die Privatsphäre des Kindes.

Die vier Angebote boten aber wenig bis keinen differenzierten Schutz bei der Nutzung von Social Media und Apps. Teilweise werden selbst einfach umzusetzende Möglichkeiten wie die Safe-Search-Funktion in Suchmaschinen nicht aktiviert. Die angebotenen Funktionen tragen nicht zu einem wirksamen Schutz bei. Sie wägen Erziehungsverantwortliche in einer Scheinsicherheit.

Eine geeignete Parental-Control-App für Social Media müsste Interaktionsrisiken berücksichtigen, Sicherheitseinstellungen sowie Blockade- und Filtertechniken aktivieren, um die Konfrontation mit gefährdenden und beeinträchtigenden Inhalten zu verhindern.



*Parental-Control-Apps halten nicht, was sie versprechen.*

In großen Social-Media-Diensten werden Funktionen zur elterlichen Begleitung selten angeboten. Da keine verlässliche Altersprüfung vorgenommen wird, bewegen sich auch Jüngere in den Diensten. Oft geben sie sich als über 18 aus, um alle Funktionen nutzen zu können und umgehen so leider auch weitere altersdifferenzierte Voreinstellungen.

In Diensten speziell für Kinder werden meist Funktionen zur elterlichen Begleitung angeboten. Nicht immer sind diese leicht zu finden. Sie bieten dann aber z. B. Möglichkeiten, die Kommunikation mit Fremden zu steuern. So lassen sich bei den Kindercommunitys Momio und MovieStarPlanet riskante Kommunikationsfunktionen wie z. B. private Chats und Nachrichten überhaupt erst nach elterlicher Freischaltung nutzen. Die Spieleplattform Roblox bietet neben einer solchen Pauschallösung die Möglichkeit, individuelle Anpassungen vorzunehmen. Bis zu einem gewissen Grad sind Sicherheitseinstellungen somit an Alter und Kenntnisstand des Kindes angleichbar.

Ein solches Konzept ließe sich auch von den großen Social-Media-Diensten übernehmen. Zustimmungsoptionen und Anpassungsoptionen für Eltern sind dabei ein wichtiger Baustein für eine sicherere Nutzung.



*Mix aus  
Anbietermaßnahmen  
und Parental Controls  
kann Schutz  
erhöhen.*

## Maschinelles Lernen: Potenziale für den Jugendmedienschutz

Selbstlernende Systeme sind weit verbreitet: Suchmaschinen, Kaufempfehlungen und Navigationssysteme sind einige Beispiele für die Anwendung dieser Technik.

Die großen Social-Media-Dienste investieren stark in die Weiterentwicklung von Verfahren zur automatisierten Erkennung von Inhalten. Damit können sie nutzergenerierte Beiträge analysieren, Userverhalten prognostizieren und gezielt Werbung schalten. Dies alles geschieht im Hintergrund. Sichtbar werden die Vorgänge in Form von Kauf- und Videoempfehlungen oder der sogenannten „Facebook Blase“: Es werden überwiegend Inhalte ausgespielt, die für die Nutzenden möglicherweise relevant sein könnten. Kinder und Jugendliche sind diesen Mechanismen deswegen ständig ausgesetzt.

Fortschrittliche Erkennungstechniken können aber auch dabei helfen, gefährdende Inhalte schnell einzuschätzen und gefährdende Beiträge altersdifferenziert herauszufiltern. Bei der Masse von nutzergenerierten Inhalten bleibt Anbietern kaum eine andere Wahl, als auf automatische Klassifizierung zu setzen.

### Wie funktioniert Maschinelles Lernen?

Bei vielen Erkennungssystemen handelt es sich heute um sogenannte „Neuronale Netze“. Sie sind der Funktionsweise menschlicher Gehirne nachempfunden. Sie lernen, indem sie Gemeinsamkeiten in Beispielmateriale erfassen.

Dies erfordert eine große Menge an Trainingsmaterial (z. B. Bilder). Während des Trainingsvorgangs erfasst das System das Trainingsmaterial, errechnet einen Output (z. B. „Katze“) und gleicht diesen mit dem tatsächlichen Inhalt ab (z. B. Bild zeigt in Wirklichkeit Hund).

Daraufhin wird das „Neuronale Netz“ in kleinen Schritten so angepasst, dass bei einem erneuten Durchlauf tendenziell das richtige Ergebnis generiert würde. Dies wird mit einer Vielzahl von Beispielen so lange wiederholt, bis eine ausreichende Trefferquote erreicht wird. Anschließend kann der fertige Algorithmus ihm unbekanntes Material richtig einordnen.

Die Qualität des Trainingsmaterials und die Art des Trainingsprozesses sind dabei ausschlaggebend für die Fehlerquote des Systems.



Bislang kommen Jugendschutzprogramme zum Einsatz, wenn Eltern ihre Kinder vor Inhalten im Netz schützen wollen. Diese sind allerdings darauf ausgerichtet, klassische Websites zu filtern. Bei nutzergenerierten Inhalten in Social Media beherrscht bislang kein System eine differenzierte Filterung einzelner Beiträge. Sie können in der Regel nur den Dienst komplett blockieren oder freigeben.

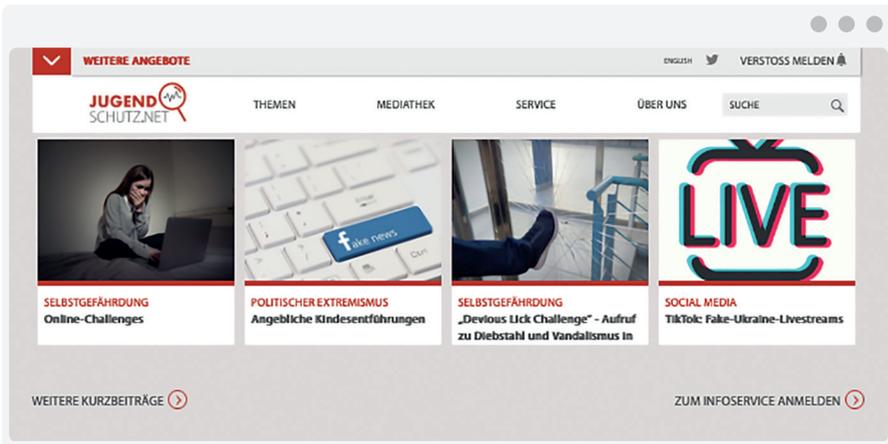
Während pornografische Inhalte auch mit einfacheren Methoden wie der Schlagworterkennung sicher identifiziert werden, können mit maschinellem Lernen auch in anderen Gefährdungsbereichen wie Gewalt und Selbstverletzungen gute Erkennungsquoten erzielt werden.

Gerade im Bereich der Sprach- bzw. Texterkennung machen Machine-Learning-Verfahren große Fortschritte. Sprachassistenten sollen zukünftig Dialoge führen und den bisherigen Gesprächsverlauf dynamisch einbeziehen können. Bei Meldesystemen, zur technischen Unterstützung von Moderation, aber auch bei der Erkennung riskanter Kommunikation könnten solche Mechanismen zur sicheren Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen beitragen.



*Machine-Learning  
als Teils eines  
zukunftsfähigen  
Schutzkonzeptes.*

## Erkenntnisse vermitteln: Onlineangebote für die Praxis



Website jugendschutz.net relauncht

In der **Mediathek** sind alle wichtigen Publikationen verfügbar. Darunter PraxisInfos (z. B. zum Thema Cybergrooming), Reports mit Erkenntnissen aus aktuellen Phänomenen (z. B. Dark Patterns) und Lageberichte zu breiten Recherchen aus speziellen Themenfeldern wie dem politischen Extremismus. Alle Publikationen sind kostenlos und unterstützen die praktische Arbeit in Erziehung und Weiterbildung.

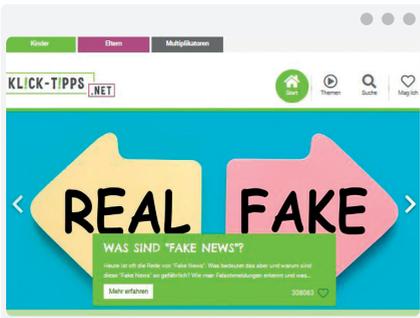
[jugendschutz.net/mediathek](https://jugendschutz.net/mediathek)

Der **Infoservice** liefert Kurznews zu Risiken in Apps, politischem Extremismus, Missbrauchsdarstellungen, Selbstgefährdung sowie Gewaltinhalten und weiteren relevanten Themen.

[jugendschutz.net/service/infoservice](https://jugendschutz.net/service/infoservice)

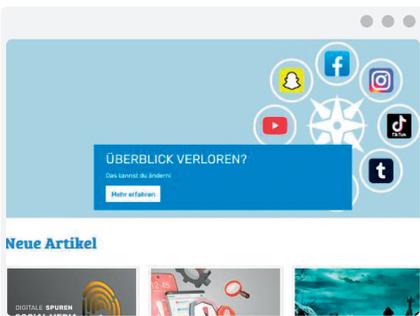
**Verstöße** gegen Jugendschutzbestimmungen lassen sich über das Hinweisformular melden.

[jugendschutz.net/verstoss-melden](https://jugendschutz.net/verstoss-melden)



klick-tipps.net stellt kindgerechte Websites/Apps zu drängenden Themen für Kinder vor: u. a. Pubertät, Streit und Zeitreisen. Eltern finden News-Artikel und Tipps zu sicherem Verhalten von Kindern im Netz. Für Lehrkräfte steht Unterrichtsmaterial zur Medienbildung an Grundschulen zur Verfügung.

[klick-tipps.net/multiplikatoren/kinder-sicher-online](https://klick-tipps.net/multiplikatoren/kinder-sicher-online)



kompass-social.media prüft beliebte Dienste von Kindern und Jugendlichen. Ampeln für Sicherheitseinstellungen, Datenschutz und Meldesysteme zeigen das Risiko auf einen Blick: Grün, Gelb oder Rot. In aktuellen Beiträgen gibt es einen Blick hinter die Kulissen großer Plattformen und Tipps zur sicheren Nutzung.

[kompass-social.media](https://kompass-social.media)



hass-im-netz.info informiert über politischen Extremismus aus Jugendschutzperspektive. „Fokus“-Beiträge, „Hinweise“, Reports und mehr erläutern Hintergründe und Entwicklungen. Konzepte für die Praxis sollen die kritische Auseinandersetzung mit Rechtsextremismus, Islamismus, Hass und Propaganda fördern und Zivilcourage im Netz stärken.

[hass-im-netz.info](https://hass-im-netz.info)

## Beim Jugendmedienschutz unterstützen: Zentrale Initiativen und Portale



### **saferinternet.de**

Mit den „Safer Internet Centers“ bietet die Europäische Union EU-weit Anlaufstellen im Internet, um die sichere Kommunikation im Netz zu fördern. In Deutschland steht saferinternet.de zur Verfügung. Es bündelt Angebote verschiedener Partner, die Kindern, Eltern und Erziehenden Medienkompetenz vermitteln, für Risiken sensibilisieren sowie telefonische Beratung und Meldestellen anbieten.

**klucksafe, Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V., eco – Verband der Internetwirtschaft e.V., Nummer gegen Kummer e.V., jugendschutz.net**



### **gutes-aufwachsen-mit-medien.de**

Die Initiative „Gutes Aufwachsen mit Medien“, gefördert durch das Bundesfamilienministerium, bietet pädagogischen Fachkräften und Eltern verschiedene Angebote rund um Medienbildung und Medienerziehung sowie Kindern und Jugendlichen altersgerechte Zugänge zur Medienwelt. Dazu gehören u. a. Praxistipps für die pädagogische Medienarbeit, Fachkräftequalifizierungen und Ratgeber für die Medienerziehung.

**Stiftung Digitale Chancen,  
Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend**



### **schau-hin.info**

Medienratgeber für Eltern und Erziehende über aktuelle Entwicklungen in der Medienwelt und Wissenswertes zu verschiedensten Medienthemen wie Smartphone & Tablet, Soziale Netzwerke, Games, Apps, Medienzeiten und Streaming. Enthält alltagstaugliche Tipps, wie der Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen kompetent begleitet werden kann. Mediencoaches beantworten Fragen.

**Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Das Erste, ZDF, AOK – Die Gesundheitskasse**



### **klicksafe.de**

EU-Initiative zur Unterstützung der Medienbildung von Kindern und Jugendlichen sowie von Eltern, Lehrenden und Pädagog\*innen. Hält aktuelle Informationen, praktische Tipps und hilfreiche Materialien zu digitalen Diensten und Themen bereit. Führt zudem Kampagnen durch und entwickelt Konzepte für bundesweite Qualifizierungsmaßnahmen von Lehr- und Fachkräften. klicksafe arbeitet eng mit den nationalen und europäischen Partnern zusammen.

**Medienanstalt Rheinland-Pfalz, Landesanstalt für Medien NRW (kofinanziert von der Europäischen Union)**



### **medien-kindersicher.de**

Portal zum technischen Jugendmedienschutz. Informiert Eltern über technische Schutzlösungen für die Geräte, Dienste und Apps ihrer Kinder. Komplizierte Einstellungen werden in einfachen Schritten vorgestellt, erklärt und eingeordnet. Ein Assistenz-System hilft, sich auf der Grundlage des Alters des Kindes und der von ihm genutzten Geräte und Dienste eine maßgeschneiderte Schutzlösung zu erstellen.

**Landesmedienanstalten der Länder Bremen, Baden-Württemberg, Mecklenburg-Vorpommern, Rheinland-Pfalz und klicksafe**



### **jugend.support**

Rat- und Hilfeangebot für Kinder ab 10 Jahren und Jugendliche. Unterstützung und Tipps zur Selbsthilfe bei akuten Problemen und Stress im Netz. Geht auf das komplette Spektrum an Risiken ein, denen Kinder und Jugendliche im Netz begegnen können, z. B. Mobbing, Belästigung, Privatsphäre, Kostenfallen, Hass im Netz, Gewalt sowie auch Selbstgefährdung. Bietet vertrauliche Beratungsstellen und Kontaktstellen für den Notfall.

**juuport e.V.**



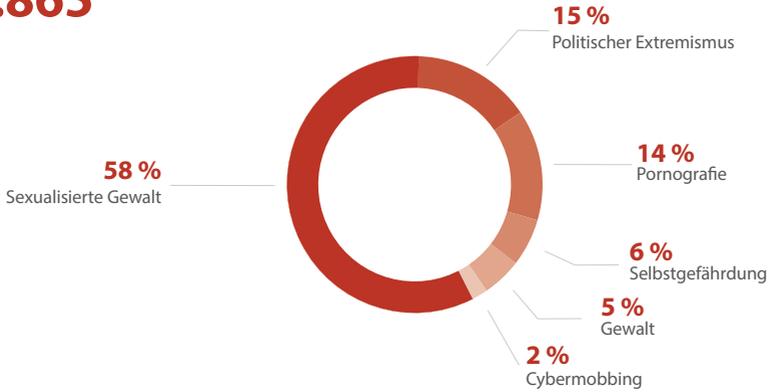
### **fragzebra.de**

Beratungsplattform mit Antworten und konkreter Hilfestellung rund um das Thema Medien, digitaler Alltag und Medienkompetenz, z. B. Falschinformationen im Netz. Enthält eine große Wissensdatenbank. Neue Fragen können einfach und unkompliziert online gestellt werden. Antworten liefern in kürzester Zeit Expertinnen und Experten aus den Bereichen Medienpädagogik, Medienkompetenz, Kommunikationswissenschaften, Medienrecht und Medienforschung.

**Landesanstalt für Medien NRW**

REGISTRIERTE  
VERSTOSSFÄLLE

**6.865**

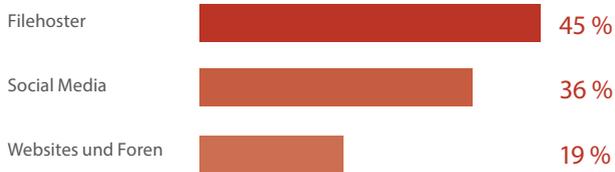


ENDE 2021  
GELÖSCHT

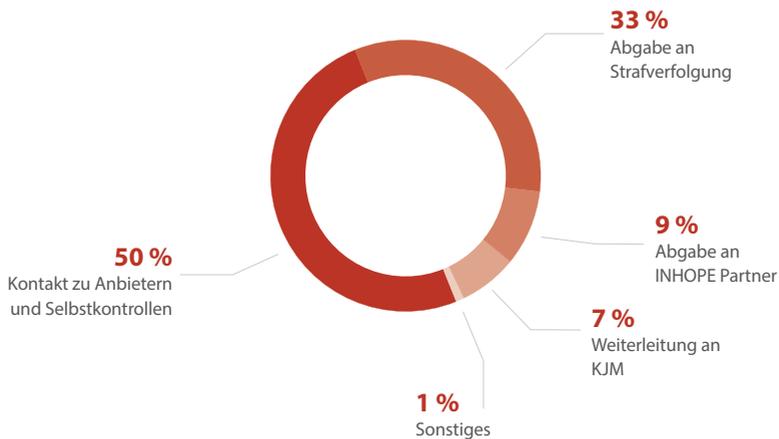
**5.784**



## Zuordnung Verstoßfälle



## Aktivitäten zur Löschung und Ahndung von 6.865 Verstoßfällen



## **Kindern und Jugendlichen ein gutes Aufwachsen mit Medien ermöglichen**

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 Schutzstrukturen für Kinder und Jugendliche im Internet. Sie wirkt darauf hin, dass Verstöße gegen den Jugendschutz beseitigt und Angebote so gestaltet werden, dass Kinder und Jugendliche sie unbeschwert nutzen können.

Die Jugendministerien der Länder haben jugendschutz.net 1997 gegründet. Die Stelle ist seit 2003 an die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) angebunden. jugendschutz.net wird finanziert von den Obersten Landesjugendbehörden, den Landesmedienanstalten und dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

jugendschutz.net nimmt über seine Online-Beschwerdestelle Hinweise auf Verstöße gegen den Jugendmedienschutz entgegen.

[jugendschutz.net/verstoss-melden](https://jugendschutz.net/verstoss-melden)