

# 2024 Bericht

## Jugendschutz im Internet

Risiken und Handlungsbedarf

# Liebe Leser:innen,

wir leben in unruhigen Zeiten. Nicht nur die Kriege in der Ukraine und im Nahen Osten verunsichern und schüren Zukunftsängste. Auch die wechselhaften transatlantischen Beziehungen bringen unser bisheriges Verständnis einer friedlichen und stabilen Weltordnung ins Wanken. Zentrale gesellschaftliche Werte wie Freiheit und Gleichheit, aber auch der Wahrheitsgehalt von Fakten und wissenschaftlichen Erkenntnissen werden in Frage gestellt.

Das Internet hält uns hier den Spiegel vor: Debatten im Netz werden immer schärfer, polemischer und rücksichtsloser geführt. Dienste wie Facebook und X sind voll von hasserfüllten Beiträgen, die Menschengruppen verunglimpfen und demokratische Institutionen diskreditieren. Auf Instagram und TikTok sehen wir Bilder drastischer Gewalt und riskanten Verhaltens auf uns einströmen. Selbst die Hemmschwelle für sexuelle Übergriffe, auch auf Minderjährige, sinkt.

Unser Bericht zeigt eindringlich auf, welchen Risiken Kinder und Jugendliche bei der Nutzung digitaler Dienste ausgesetzt sind. Viele ließen sich reduzieren, wenn Anbieter endlich ernsthaft gute Schutzkonzepte implementieren würden. Stattdessen legen sie lieber den Fokus auf Innovation durch generative Künstliche Intelligenz. Sicherheit für Kinder und Jugendliche hat dabei keine Priorität.

Auf deutscher und europäischer Ebene haben die Gesetzgeber gute Grundlagen zur Regulierung der großen, international operierenden Tech-Unternehmen geschaffen. Nun ist es an der Zeit, diese Instrumente effektiv einzusetzen und die Anbieter mit vereinten Kräften zum Handeln zu bringen.



**Stefan Glaser**

Leiter jugendschutz.net

# Unser Auftrag

jugendschutz.net setzt sich dafür ein, dass Kinder und Jugendliche das Internet so gefahrlos wie möglich nutzen können. Wir handeln mit gesetzlichem Auftrag. Unsere Aufgaben sind im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) und im Jugendschutzgesetz (JuSchG) festgelegt.

## Risiken erkennen

Wir recherchieren in Online-Angeboten, die bei Kindern und Jugendlichen beliebt sind, um frühzeitig gefährliche Phänomene und Trends aufzuspüren. Über unsere Erkenntnisse informieren wir pädagogische Praxis und breite Öffentlichkeit ebenso wie Politik und Aufsichtsbehörden.

## Verstöße bekämpfen

Wir gehen Hinweisen auf Verstöße gegen den Jugendschutz nach, die uns über unsere Online-Beschwerdestelle oder Partnereinrichtungen erreichen. Wir weisen Anbieter auf Verstöße hin, damit sie schnell Abhilfe schaffen, und geben Fälle an die Medienaufsicht ab.

## Vorsorge bewerten

Wir stellen Funktionen digitaler Dienste auf den Prüfstand und bewerten Vorsorgemaßnahmen, mit denen Risiken reduziert werden. Unsere Einschätzungen liefern Aufsicht, Jugendpolitik und Anbietern wichtige Hinweise zu strukturellen Defiziten und Handlungsbedarfen.

# Risiken erkennen

# Gefährdungsphänomene und Risiken

jugendschutz.net untersucht das Netz auf Risiken für Kinder und Jugendliche. Im Fokus stehen beliebte Social-Media-Dienste, Messenger, Videoplattformen und Games. Darüber hinaus erfolgt eine kontinuierliche Beobachtung neuer technischer und inhaltlicher Entwicklungen, die Gefährdungen hervorrufen oder verstärken können. Hierzu gehören auch Auswirkungen gesellschaftlicher oder politischer Krisen.

Im Mittelpunkt der Arbeit 2024 standen Recherchen und Analysen zu Extremismus, Gaming, Gewalt, Cybermobbing, Kauf- und Spieldruck, Challenges sowie Deepnudes und sexualisierte Gewalt.

## Themen im Überblick

- **Report** - [Der Israel-Hamas Konflikt online](#)
- **Report** - [Islamistisches Influencing](#)
- **Report** - [Demokratiefeindliche Anbahnungsrisiken auf Discord](#)
- **Report** - [Gore im Wandel](#)
- **Report** - [Straßenumfragen auf Social Media](#)
- **Report** - [Lootboxen](#)
- **Report** - [Wie sicher ist Fortnite?](#)
- **Online-Bericht** - [Kurzvideo-App Likee](#)
- **Online-Bericht** - [Pädokriminelle Vernetzung auf Telegram](#)
- **Online-Bericht** - [Sexualisierte Deepnudes Minderjähriger](#)
- **Online-Bericht** - [Porno-Deepfakes fördern digitale Gewalt](#)
- **Kurzbeiträge** - [Sephora-Kids](#), [Ohnmachtsspiel](#), [Mukbangs](#) und [Superman-Trend](#)

# Islamistische Influencer:innen verbreiten Hass

Sowohl der fortdauernde Nahost-Konflikt als auch politische Ereignisse wie die US-Wahl hatten 2024 spürbare Auswirkungen im digitalen Raum. Extremistische Gruppen nutzen diese Entwicklungen, um junge User:innen mit ihren Beiträgen negativ zu beeinflussen. Islamistische Influencer:innen vermischen dabei beispielsweise Alltagsthemen und Ratschläge für die religiöse Lebensführung mit demokratie- und menschenfeindlichen Aussagen, die sich gegen queere Menschen oder den Staat Israel richten. Die Posts und Videos erzielen mitunter erhebliche Reichweite.



Extremist:innen nutzen Krisen und Alltagsthemen, um Jugendliche auf Social Media zu beeinflussen.

Reports lesen: [Der Israel-Hamas-Konflikt online](#) und [Islamistisches Influencing](#).

# Discord: Gamer:innen im Visier von Extremismus

Rechtsextreme und Islamist:innen nutzen den bei jungen Gamer:innen beliebten Dienst Discord für ihre Zwecke. Aufgrund unzureichender Vorsorgemaßnahmen und mangelnder Moderation des Anbieters können sie dort ungehemmt ihr Gedankengut streuen und gezielt junge spielaffine Menschen erreichen. Ihr Ziel ist es, ins Gespräch mit jungen Nutzer:innen zu kommen und sie für ihre extremistischen Ansichten zu gewinnen. Ein besonderes Risiko stellt vor allem die Möglichkeit direkter Ansprache in vermeintlich harmlosen Chaträumen dar.



Mangelnde Moderation in Chats öffnet Extremist:innen Tür und Tor, um junge Gamer:innen zu adressieren.

[Report lesen](#)

# Drastische Gewaltinhalte als Mutprobe

Gore-Sites mit verstörenden Gewaltinhalten üben eine starke Faszination auf Jugendliche aus und dienen oft als Mutprobe. Durch Social Media sind neue Verbreitungs- und Rezeptionswege, aber auch Darstellungsformen hinzugekommen. Eine Konfrontation kann beispielsweise über die diensteigenen Empfehlungsseiten oder per Klick auf einen Hashtag erfolgen. Obwohl viele Plattformen das Hochladen drastischer Inhalte untersagen und dagegen vorgehen, finden sie dennoch Verbreitung. Nutzer:innen machen sie durch Reaktionsvideos, sogenannte „Don't google“-Warnungen oder durch das Zeigen der Inhalte mit ausgesparten drastischen Szenen bekannt.



Gore-Inhalte werden in neuen Formaten und als spielerische Herausforderung verbreitet.

[Report lesen](#)

# Straßenumfragen: Einfallstor für Cybermobbing

Straßenumfragen zählten 2024 zu den beliebtesten Formaten in den sozialen Medien. Diese spontanen Befragungen von Passant:innen, ähnlich wie in TV-Formaten à la TV Total, sorgten oft auf Kosten der Teilnehmenden – darunter auch Jugendliche und Kinder – für Lacher. Manche dieser Videos zielten darauf ab, Menschen bloßzustellen, rassistische Stereotype zu verbreiten oder riskantes Verhalten wie das Essen extrem scharfer Lebensmittel mit Belohnungen zu fördern. In der Folge sahen sich die Befragten häufig Spott und diffamierenden Kommentaren ausgesetzt.

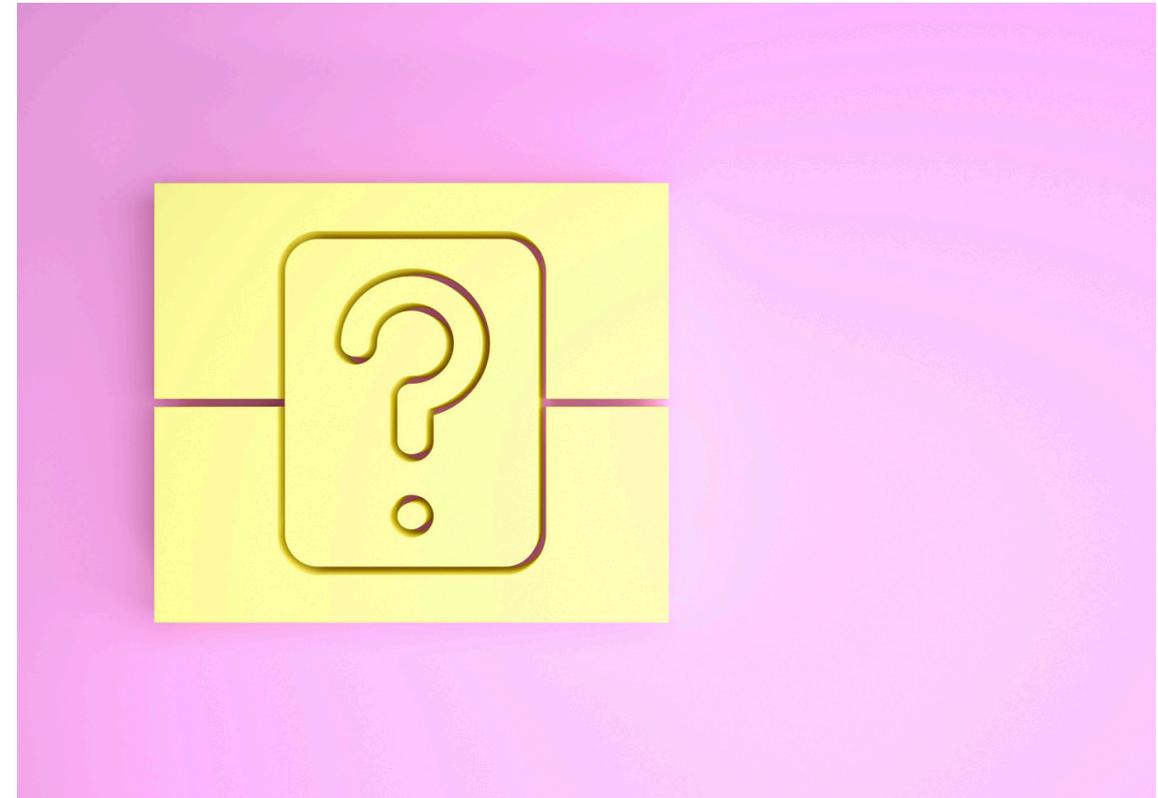


Creator:innen stellen Kinder und Jugendliche bloß, um ihre Reichweite in Social Media zu steigern.

[Report lesen](#)

# Kauf- und Spieldruck durch Lootboxen

Im Rahmen der Debatte um Computerspielsucht, Glücksspiel und Kostenfallen analysierte jugendschutz.net Lootbox-Systeme in etwa 20 Online-Spielen. Das Ergebnis zeigte, dass nicht alle gleich riskant sind. Eine Lootbox wird problematisch, wenn sie seltene, begehrte Items enthält und ins Belohnungssystem des Spiels integriert ist. Zusätzlich verstärken sich die Probleme, wenn sie gesammelt und außerhalb des Gameplays geöffnet werden und dies durch Animationen und Sounds emotional aufgeladen ist. Treffen diese Faktoren zusammen, können Lootboxen exzessives Spielen fördern und zur Kostenfalle werden.



Lootboxen können in Games mit hoher emotionaler Bindung problematisch werden.

[Report lesen](#)

# Riskante Trends und Challenges

2024 filmten sich Kinder und Jugendliche bei der „Superman Challenge“ dabei, wie sie springen und von Freund:innen aufgefangen werden. Der virale TikTok-Trend brachte jedoch eine hohe Verletzungsgefahr mit sich. Vielfach misslang der „Stunt“ und es kam zu Unfällen, die in Fail-Compilations ebenfalls viral gingen. Auch riskante Challenges wie das „Ohnmachtsspiel“ oder die „Deo-Challenge“ forderten Todesopfer unter Minderjährigen. Zudem zeigten reichweitenstarke Creator:innen in „Mukbangs“ gesundheitsschädliches Essverhalten wie exzessives Schlingen oder den Verzehr extrem gewürzter Lebensmittel. Der Sephora-Kids-Trend, bei dem Kinder teure Kosmetik bewarben, förderte zudem unrealistische Schönheitsideale.



Gefährliche Mutproben gehen schnell viral und haben hohe Sogwirkung auf Kinder und Jugendliche.

[Kurzbeiträge lesen: Sephora-Kids, Ohnmachtsspiel, Mukbangs und Superman-Trend](#)

# Deepfakes und die Sexualisierung Minderjähriger

Durch den Einsatz von Künstlicher Intelligenz lassen sich Deepfakes und Deepnudes heute schnell und ohne technisches Wissen erzeugen. Im Netz finden sich nicht nur zahlreiche, frei zugängliche Deepfake-Generatoren für Pornografie, die sexualisierte Gewalt ermöglichen. Auch erlauben einige Dienste die Erstellung sexualisierter Darstellungen von Minderjährigen, wodurch Missbrauch Tür und Tor geöffnet ist. Diese können beliebig oft weiterverbreitet und genutzt werden, um Minderjährige online und offline bloßzustellen, zu mobben und zu erpressen. Betroffene von digitaler sexualisierter Gewalt können unter langwierigen körperlichen, psychischen und sozialen Folgen leiden.



Mit KI können leicht Alltagsbilder von Kindern sexualisiert werden.

Online-Berichte lesen: [Sexualisierte Deepnudes Minderjähriger](#) und [Porno-Deepfakes fördern digitale Gewalt](#)

# Ausweichangebote für sexualisierte Gewalt

Das Videoportal **Likee** bietet ähnliche Funktionen wie TikTok, setzt jedoch weniger Vorsorgemaßnahmen um. Es wird auch von Kindern genutzt, die auf anderen Plattformen wegen ihres Alters eine Sperrung fürchten. jugendschutz.net stellte erhebliche Risiken wie sexuelle Belästigung und Grooming in Livestreams und Kommentaren fest. Pädokriminelle nutzten die Plattform auch für den Handel und Tausch von Missbrauchsdarstellungen.

Ebenfalls Umschlagplatz für Darstellungen sexualisierter Gewalt ist der Messenger-Dienst **Telegram**. Ungehindert durch den Betreiber, verbreiten Täter:innen dort sexuelle Darstellungen von Minderjährigen.



Dienste wie Likee und Telegram lassen Pädokriminelle ungehindert agieren.

Online-Berichte lesen:  
[Likee](#), [Telegram](#)

# Verstöße bekämpfen

# Verstoßbearbeitung

jugendschutz.net prüft und recherchiert Verstöße gegen Jugendschutzbestimmungen im Netz und wirkt darauf hin, dass sie schnell entfernt werden. Hinweise auf Angebote, die möglicherweise gegen den JMStV verstoßen, nimmt jugendschutz.net über seine Online-Beschwerdestelle entgegen. Darüber hinaus bearbeitet die Stelle Hinweise zu digitaler sexualisierter Gewalt mit deutschem Bezug, die von den Partnern der Association of Internet Hotline Providers (INHOPE) übermittelt werden.

Da die Hinweis- und Verstoßbearbeitung von jugendschutz.net sowohl von Aktivitäten externer Informationsgeber als auch eigenen thematischen Schwerpunktsetzungen abhängt, erlauben ausgewiesene Zahlen nur bedingt Rückschlüsse auf tatsächliche empirische Gesamtentwicklungen.

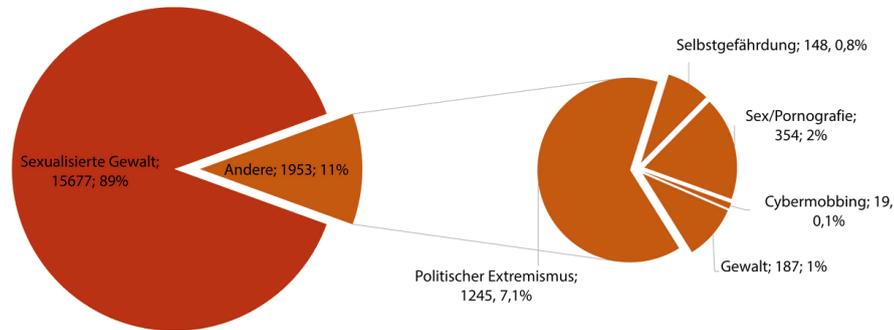
## Registrierte Verstöße insgesamt

17.630

jugendschutz.net registrierte 2024 insgesamt 17.630 Verstoßfälle. Verglichen mit den Vorjahren (2023: 7.645; 2022: 7.363; 2021: 6.865) hat sich die Zahl somit weit mehr als verdoppelt im Vergleich zum Durchschnitt der vergangenen Jahre (7.291). Diese Entwicklung ist auf den enormen Zuwachs an Fällen im Themenfeld sexualisierte Gewalt zurückzuführen, die jugendschutz.net gemeldet wurden.

■ Sexualisierte Gewalt dominierte Arbeit.

# Verstöße nach Themen



**Sexualisierte Gewalt** machte rund 90 % der bei jugendschutz.net bearbeiteten Fälle aus (2023: 5.112/67 %; 2022: 4.866/66 %).

Ein hoher Zuwachs war auch bei **politischem Extremismus** zu verzeichnen, selbst wenn das Thema nur 7 % am Gesamtaufkommen ausmacht: 1.245 Verstöße wurden registriert, knapp 400 mehr als im Vorjahr (2023: 852/11 %; 2022: 945/13 %). Davon entfallen 732 auf Rechtsextremismus, 513 auf Islamismus. 1.221 und somit 98 % waren absolut unzulässig (2023: 96 %; 2022: 98 %).

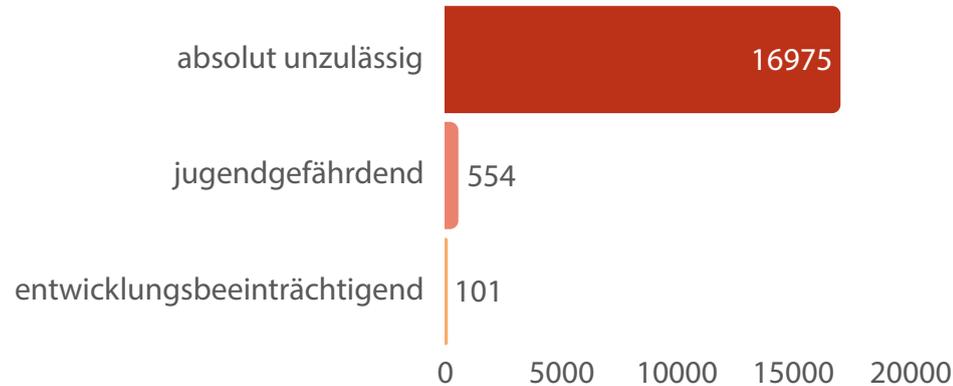
Angebote mit Bezug zu **Sex/Pornografie** machten nur 2 % aus. Auch zahlenmäßig ist hier ein starker Rückgang zu verzeichnen: 354 Fälle gehen hierauf zurück (2023: 915/12 %; 2022: 575/8 %). 59 Verstöße (17 %) wurden als absolut unzulässig (v.a. Tier- und Gewaltpornografie) eingestuft. Das Gros mit 252 Fällen (71 %) machen jugendgefährdende Inhalte aus (vorwiegend einfache Pornografie); 43 entfallen auf entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte.

Beim Thema **Gewalt** ist mit 187 Verstößen und anteilig 1 % ebenfalls ein Rückgang feststellbar (2023: 266/ 3 %; 2022: 398/5 %).

Weniger Fälle als in den Vorjahren registrierte jugendschutz.net auch bei **Selbstgefährdungen** und **Cybermobbing**.

■ Sexualisierte Gewalt und politischer Extremismus legen zu.

# Verstöße nach Grad



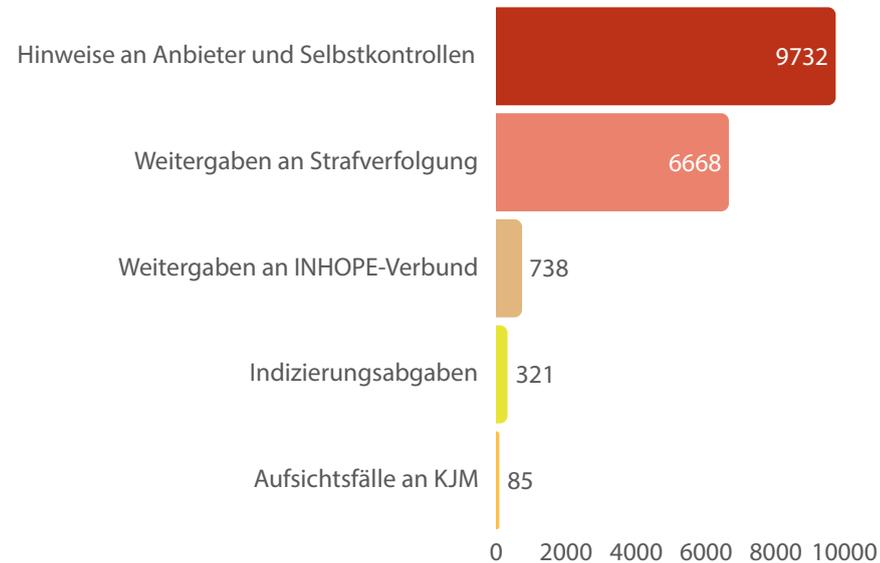
Bei 16.975 der Verstöße (96 %) handelte es sich um Angebote, deren Verbreitung nach dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) absolut unzulässig ist (2023: 82 %; 2022: 84 %). Hauptsächlich waren dies so genannte Kinderpornografie (14.567) und Jugendpornografie (825) sowie Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen (1.099).

554 Verstöße (3 %) klassifizierte jugendschutz.net als jugendgefährdend (2023: 15 %; 2022: 14 %). 210 betrafen einfache Jugendgefährdung, 243 einfache Pornografie und 88 offensichtlich schwere Jugendgefährdung oder indizierte Angebote.

Bei 101 Verstößen (1 %) wurde eine mögliche Entwicklungs- bzw. Integritätsbeeinträchtigung angenommen (2023: 3 %; 2022: 2 %), davon 89 als entwicklungsbeeinträchtigend für Jugendliche.

96 % der registrierten Verstöße als absolut unzulässig eingestuft.

# Aktivitäten gegen Verstoßfälle



In 9.732 der 17.630 registrierten Verstoßfälle wies jugendschutz.net Anbieter und Selbstkontrollen auf Verstöße hin und forderte Beseitigung. In 9.624 Fällen (99 %) führte diese Aktivität zum Erfolg.

In 6.668 Fällen mit so genannten kinder- oder jugendpornografischen Inhalten sowie bei Gefahr für Leib und Leben informierte jugendschutz.net direkt die Strafverfolgung. 738 Fälle mit Missbrauchsinhalten ohne deutschen Ermittlungsansatz übermittelte jugendschutz.net an INHOPE-Partner.

85 Fälle gab jugendschutz.net an die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) bzw. die Landesmedienanstalten, damit dort die Einleitung von Aufsichtsverfahren geprüft werden kann. Daneben übermittelte die Stelle 321 Fälle an die KJM oder direkt an die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) zur Indizierung von Inhalten.

 Anbieter reagierten in 99 % der Fälle auf Löschaufforderung von jugendschutz.net.

# Vorsorge bewerten

# Vorsorge auf dem Prüfstand

Um Kindern und Jugendlichen eine altersgerechte Teilhabe im Internet zu ermöglichen, sind Betreiber von Plattformen gesetzlich verpflichtet, geeignete Vorsorgemaßnahmen zu treffen. In Deutschland formuliert das Jugendschutzgesetz (JuSchG) Vorschriften für einen besseren Schutz von Minderjährigen. Mit dem Digital Services Act (DSA) existiert darüber hinaus ein EU-weites Regelwerk, das digitale Dienste in die Pflicht nimmt, systemische Risiken auf ihren Plattformen zu minimieren.

jugendschutz.net hält Vorsorgemaßnahmen und neue Funktionen bei Diensten im Blick, die bei Minderjährigen besonders beliebt sind. 2024 richtete sich der Fokus auf **TikTok, Instagram, YouTube, Snapchat, X** und **Facebook**. Zudem wurde die Spieleplattform **Fortnite** untersucht ([siehe Report](#)).

## Testbereiche 2024 im Überblick

### Überprüfte Vorsorgemaßnahmen

- Altersprüfung: Schlüssel zur sicheren Teilhabe
- Sicherheitseinstellungen
- Nutzungsrichtlinien
- Hilfe und Begleitung
- Meldesysteme

### Neue riskante Funktionen

### Kennzeichnung KI-generierter Inhalte

### Fortnite: Dienst im Blickpunkt

# Altersprüfung: Schlüssel zur sicheren Teilhabe

Eine verlässliche Altersprüfung bei der Registrierung in einem digitalen Dienst ist die notwendige Basis für viele Vorsorgemaßnahmen zum Schutz von Minderjährigen. Nur wenn bekannt ist, in welcher Altersgruppe sie sich befinden, kann ihren unterschiedlichen Schutzbedürfnissen und stetig wachsenden Fähigkeiten Rechnung getragen werden.

Alle beliebten Dienste legen ein Mindestalter fest und bieten altersdifferenzierte Zugänge an. **Das Alter wird aber weiterhin nicht oder unzureichend geprüft.** Bei der Registrierung wird in der Regel lediglich das Geburtsdatum abgefragt. Liegt die Angabe unter dem Mindestalter des Dienstes, wird der Vorgang meist nur unterbrochen und lässt sich problemlos neu starten.

Zwar setzen Social-Media-Dienste vermehrt **Künstliche Intelligenz** ein, um das Alter anhand des Nutzungsverhaltens einzuschätzen. Dabei werden Nutzer:innen unter dem festgelegten Mindestalter identifiziert und aus dem Dienst ausgeschlossen – oder das bei der Registrierung angegebene Alter wird korrigiert und folgend werden altersangepasste Voreinstellungen aktiviert. Hierfür muss jedoch die Nutzung über einen gewissen Zeitraum analysiert werden, die Schutzlösung greift nicht unmittelbar.

Ein System, das eine zuverlässige und datensparsame Alterskontrolle ermöglicht, wäre ein zentraler Baustein für wirksamen Jugendmedienschutz.

# Sicherheitseinstellungen

Sichere Voreinstellungen in digitalen Diensten sind eine zentrale Voraussetzung, um Heranwachsenden eine altersgerechte Teilhabe zu ermöglichen. Alle regelmäßig überprüften Dienste bieten einen Basisschutz. Dieser greift allerdings nur bei wahrheitsgemäßer Altersangabe.

Mit der Einführung der „Teen-Konten“ im letzten Jahr hat **Instagram** sein Schutzkonzept verbessert. Die Accounts Minderjähriger werden dadurch mit sicheren Voreinstellungen versehen; Änderungen sind unter 16 Jahren nur mit Elternaufsicht möglich. Private Profile erlauben nur bestätigten Follower:innen Einblicke in Beiträge. Daneben gibt es strenge Inhaltsfilter und Optionen zur Unterbindung ungewollter Interaktionen sowie Pausen- und Nachtruhefunktionen, die eine bewusste Nutzung fördern sollen.



„Teen-Konten“ bei Instagram sollen junge User:innen vor unerwünschten Kontakten schützen.

# Nutzungsrichtlinien

Bei den Nutzungsrichtlinien besserten einige Dienste nach. Entscheidend ist jedoch, dass Verstöße gegen die eigenen Richtlinien konsequent sanktioniert werden.

**YouTube** untersagt in der Richtlinie zu Belästigung und Cybermobbing nun Inhalte, in denen mit realistischen Simulationen die Todesumstände oder das Leid von verstorbenen Minderjährigen oder Opfern schwerer Gewaltverbrechen thematisiert werden.

**TikTok** hat seine Community Guidelines verschärft, indem es neue Definitionen zu Hassrede eingeführt hat. Zudem sanktioniert der Dienst riskantes Verhalten in LIVEs nun härter durch Entzug der Monetarisierungsmöglichkeiten.



YouTube verschärft Regeln für Gewaltsimulationen, TikTok geht stärker gegen Hassrede und riskantes Verhalten in LIVEs vor.

# Hilfe und Begleitung

Junge Nutzer:innen benötigen im Netz Hinweise zum sicheren Verhalten, Informationen zum Umgang mit belastenden Inhalten sowie Unterstützung bei Notfällen. Wichtig sind anbieterseitige Angebote, aber auch Tools für Eltern können dabei helfen.

**TikTok** bietet Nutzer:innen, die Inhalte aus den Bereichen Suizid, Selbstverletzung, Hass oder Belästigung in der App melden, nun unmittelbar nach der Meldung Informationen über Hilfs- und Beratungsangebote. In Deutschland wird u. a. der TikTok-Account der Nummer gegen Kummer verlinkt.

Das Family Center von **Snapchat** erlaubt Eltern nun eine Abfrage des Standorts des Kindes. Diese hat allerdings einen riskanten Nebeneffekt: Durch die Abfrage kann der Standort des Kindes unter Umständen ungewollt mit allen Freund:innen geteilt werden.



TikTok verbessert Unterstützung nach Meldungen, Snapchat baut riskante Standortabfrage ein.

# Meldesysteme

Ein leicht handhabbares und effektives Meldesystem, das bei Verstößen für schnelle Abhilfe sorgt, ist für den Schutz von Kindern und Jugendlichen besonders wichtig. Oft ist für User:innen die Meldung das einzige Mittel, um Anbieter auf gefährdende Inhalte oder Kontakte hinzuweisen. Daher ist es wichtig, dass diese Beschwerden zeitnah prüfen und bei Verstößen konsequent Maßnahmen ergreifen. In der Regel ist dies die Löschung oder Sperrung der Inhalte.

2024 führte jugendschutz.net systematische Tests bei den großen Social-Media-Diensten Instagram, YouTube, TikTok, Facebook und X durch. Aufgrund besonderer Relevanz lag der **Schwerpunkt auf dem Thema politischer Extremismus**. Diesbezügliche Fälle machten bei den untersuchten Diensten insgesamt 1.087 aus.

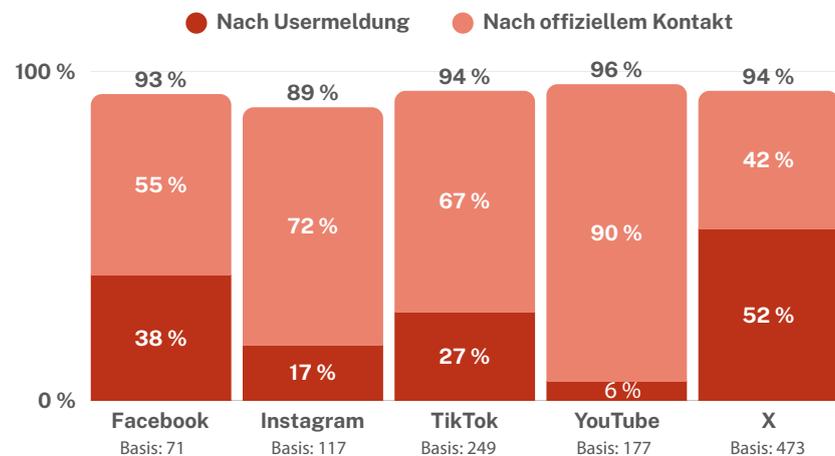
## Vorgehensweise

Zur Überprüfung der Meldesysteme wendet jugendschutz.net ein zweistufiges Verfahren an:

Im ersten Schritt der Meldetests werden Verstöße als User-Meldung übermittelt. Dies bedeutet, dass jugendschutz.net als Absender nicht erkennbar wird.

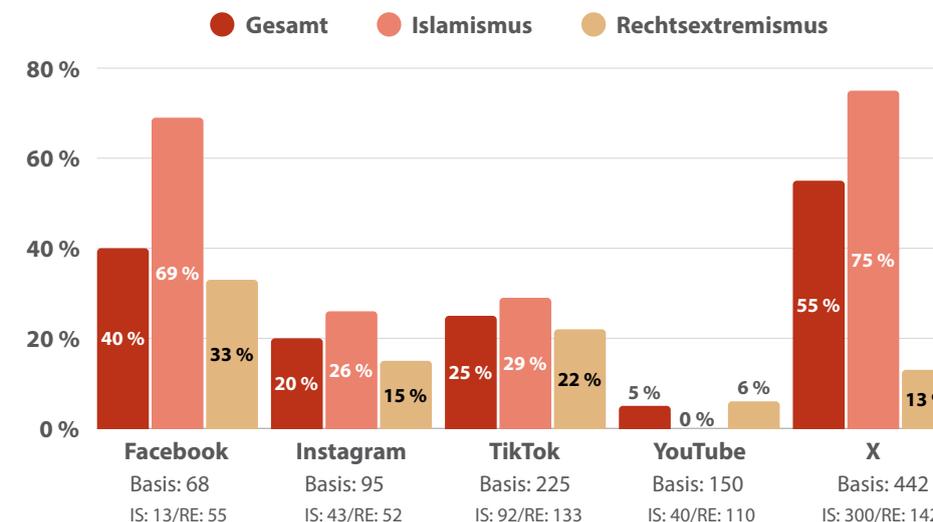
Ist nach sieben Tagen keine Löschung oder Sperrung des gemeldeten Inhalts erfolgt, fordert jugendschutz.net offiziell als Institution zur Entfernung auf. Ob der Dienst eine Maßnahme ergriffen hat, wird nach weiteren sieben Tagen überprüft.

# Löschquoten Extremismus



Die Ergebnisse der Meldetests zeigen, dass die Dienste den Großteil der Verstöße erst nach offizieller Kontaktaufnahme durch jugendschutz.net löschten. Inhalte, die die Stelle als User:in meldete, entfernten sie deutlich seltener. Besonders ernüchternd sind die Ergebnisse bei YouTube (6 %), Instagram (17 %) und TikTok (27 %). Es zeigt sich, dass Dienste weiterhin ihre Pflicht zur raschen Abhilfe bei gemeldeten Verstößen nicht ernst nehmen.

Bei 90 % der **extremistischen** Verstöße handelte es sich um strafbare Kennzeichen (980 von 1.087). Bezogen sich diese auf Islamismus, wurde im Schnitt besser gelöscht als bei Rechtsextremismus (Islamismus: 272 von 488 bzw. 56 %; Rechtsextremismus 81 von 492 bzw. 16 %).



# Neue riskante Funktionen

Neue Funktionen in digitalen Diensten bieten Nutzer:innen nicht nur Vorteile. Sie können gerade für Minderjährige auch Risiken bergen oder Gefahren verstärken. So werden Einfallstore geschaffen, die noch nicht oder nur unzureichend durch bestehende Vorsorgemaßnahmen abgedeckt sind.

Bei **YouTube** Shorts lassen sich über die neue „Remix“-Funktion Videos anderer Nutzer:innen in die eigenen einbinden. Dies ist voreingestellt allen möglich, man erhält keine Benachrichtigung über die Verwendung seines Videos. Auch bei Löschen des Originals bleiben die Remixe bestehen. Die Kontrolle über die eigenen Inhalte geht dadurch verloren und es entsteht ein Einfallstor für Cybermobbing.

Das neue Werbeformat „Sponsored Snaps“ bei **Snapchat** wird Nutzer:innen direkt in ihren Posteingang gespült. Außerdem werden bestimmte Orte als „Promoted Places“ von Werbepartnern auf der Snap Map der Nutzer:innen angezeigt. Werbung findet so Eingang in zentrale und bislang private Bereiche des Dienstes.

Das Verschenken eines „Teamherz“ bei **TikTok** kann Kaufdruck erzeugen oder zu exzessiver Nutzung beitragen. Nutzer:innen können das Teamherz mit der TikTok-eigenen Währung erwerben und an Creator:innen versenden, um deren Team beizutreten. Durch den Versand weiterer Geschenke, Kommentare oder Anschauen der Livestreams steigt das Level der Teammitgliedschaft.

# Kennzeichnung KI-generierter Inhalte

Bei nahezu allen beliebten Diensten spielte 2024 die Frage des Umgangs mit künstlich erzeugten Inhalten und deren Erkennbarkeit – beispielsweise in Form eines Labels – eine Rolle. Folgende Maßnahmen wurden ergriffen:

**TikTok** setzt auf automatisierte Kennzeichnung von KI-Inhalten. In Zusammenarbeit mit der „Coalition for Content Provenance and Authenticity“ (C2PA) wird über Metadaten von Videos festgestellt, ob es sich um KI-erzeugte Inhalte handelt. Die Methode funktioniert, wenn der Anbieter der eingesetzten KI-Software Teil der Initiative ist und den Inhalt entsprechend markiert hat. Auch dürfen die Metadaten nicht durch Nutzer:innen manipuliert worden sein.

**Facebook** und **Instagram** führten zum Jahresbeginn das gut sichtbare Label „Made with AI“ ein, das im Verlauf des Jahres mehrfach geändert wurde.

Die Kennzeichnung können Nutzer:innen beim Upload vornehmen, die Dienste arbeiten zur Erkennung und Kennzeichnung KI-generierter Inhalte ebenfalls mit C2PA zusammen.

**YouTube** legt in den Richtlinien fest, dass Nutzer:innen stark veränderte oder synthetisch erzeugte Inhalte beim Upload kennzeichnen müssen. Wird die Option aktiviert, erscheint eine Information im Begleittext des Videos. Bei ausgewählten Themen wie Nachrichten, Gesundheit oder Finanzen macht YouTube den Hinweis direkt im Video sichtbar.

Der Dienst nutzt zusätzlich ein Positivlabel für „echte“ Inhalte: Videos, die mit einer Kamera eines der C2PA angeschlossenen Unternehmens aufgenommen wurden, erhalten automatisch das Label „Aufgenommen mit einer Kamera“. Ende 2024 war dieser Standard noch nicht breit ausgerollt.

# Fortnite: Dienst im Blickpunkt

**Fortnite** gehört bei Jugendlichen seit Jahren zu den beliebtesten Onlinespielen. Mittlerweile hat sich der Dienst zu einer umfassenden Spieleplattform entwickelt. Um Heranwachsende zu schützen, setzt Fortnite auf strikte Voreinstellungen, die bei Nutzer:innen unter 16 Jahren automatische Einschränkungen wie Chat- und Kaufverbote aktivieren. Eine vollumfängliche Nutzung ist nur mit Elternbegleitung möglich. Die Verwendung der IARC-Alterskennzeichnung auch für nutzergenerierte „Inseln“ auf Fortnite bietet Orientierung.

Mit vielen beliebten Diensten teilt Fortnite aber ein Kernproblem: Bei der Registrierung findet keine zuverlässige Altersprüfung statt, wodurch die bereits implementierten Vorsorgemaßnahmen nicht greifen. Auch ist das Meldesystem zu kompliziert gestaltet.



Das Fehlen einer verlässlichen Altersprüfung ist wie bei vielen Diensten auch bei Fortnite das größte Problem.

Report lesen: [Fortnite](#)

# Über jugendschutz.net

jugendschutz.net fungiert als das gemeinsame Kompetenzzentrum von Bund, Ländern und Landesmedienanstalten 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 Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend sowie der Europäischen Union.

jugendschutz.net nimmt über seine [Online-Beschwerdestelle](#) Hinweise auf Verstöße gegen den Jugendmedienschutz entgegen.

# Impressum

## Kontakt

jugendschutz.net

Kaiserstraße 22

55116 Mainz

buero@jugendschutz.net

www.jugendschutz.net

## Verantwortlich

Stefan Glaser

## Redaktion

Dr. Steffen Eisentraut, Murat Özkilic

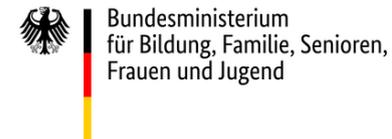
## Stand

Mai 2025

## jugendschutz.net wird finanziert von



Gefördert vom:



Im Rahmen des:



Kofinanziert von der Europäischen Union