

Spiele-Apps im Test. Alles andere als kindgerecht 24.09.2019

Video Games and Online
Chats Are 'Hunting Grounds'
for Sexual Predators DEC. 7, 2019

Wie Gaming-Chats zunehmend
Pädokriminelle anlocken 08.12.2019

Cybergrooming: Online-Gefahr für unsere
Kinder 04.05.2020

Cybergrooming Online-Chats und -Spiele als
Einfallstor für sexuellen Missbrauch 24.05.2020

Kinder via Likee-App sexuell missbraucht 10. Dezember 2020

www.innocenceindanger.de

Vorstand: Julia von Weiler, Dipl. Psychologin

Ehrenpräsidentin: Homayra Sellier

Präsidium: Dorothea von Eberhardt, Ursula Raue, Serap Dolu-Leibfried, Marina von Achten,

Dr. Christopher Freese, Christian von Hardenberg, Donata von Hardenberg, Dr. Anke Höwing, Alice Jay von Seldeneck

Stellungnahme von Innocence in Danger e.V. Zum Entwurf der Bundesregierung für ein Zweites Gesetz zur Änderung des Jugendschutzgesetzes (BT-Drs. 19/24909)

Innocence in Danger e.V. begrüßt und befürwortet den Entwurf für ein Zweites Gesetz zur Änderung des Jugendschutzgesetzes ausdrücklich. Eine wichtige und für Kinder und Jugendliche hochgefährliche Gesetzeslücke könnte so geschlossen werden.

Kinder und Jugendliche bedürfen des besonderen Schutzes der Gesellschaft. Artikel 3 der UN-Kinderrechtskonvention legt fest: „Bei allen Maßnahmen, die Kinder betreffen, gleichviel ob sie von öffentlichen oder privaten Einrichtungen der sozialen Fürsorge, Gerichten, Verwaltungsbehörden oder Gesetzgebungsorganen getroffen werden, ist das Wohl des Kindes ein Gesichtspunkt, der vorrangig zu berücksichtigen ist.“ Diese Verpflichtung zum Kinder- und Jugendschutz gilt ganz besonders für den digitalen Raum. Gerade Kinder und Jugendliche sind wegen ihres kognitiven und emotionalen Entwicklungsstandes strategisch handelnden Erwachsenen unterlegener als sie es im analogen Raum ohnehin schon sind. Das gilt für alle Interaktionsrisiken - Abzocke, Radikalisierung, Hass-Rede und Sucht genauso wie für sexuelle Gewalt.

Persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen schützen

Insofern begrüßen wir insbesondere die Erweiterung der Schutzziele in **§ 10a** um die **persönliche Integrität** und die **Interaktionsrisiken** in **§ 10b**. Es spielt sehr wohl eine große Rolle für eine Risikoeinschätzung und damit Altersklassifizierung, in welchem interaktiven Kontext ein Angebot eingebettet ist. Ein Beispiel: Werden Filme wie „Bibi & Tina“ oder „Rico, Oskar und die Tieferschatten“ – beide ab 8 Jahren empfohlen - auf einer Online-Plattform angeboten, auf der erwachsene und kindliche Nutzer*innen über Chats direkt miteinander in Verbindung treten können, erhöht dies die Interaktionsrisiken für Kinder. Die Wahrscheinlichkeit, dass Kinder auf einer solchen Plattform gezielt von erwachsenen Sexualstraftäterinnen angesprochen werden, steigt. Stehen dieselben Filme für sich auf einer Online-Plattform bereit, über die keine Kommunikation möglich ist, besteht dieses Risiko natürlich nicht. Wir stehen auf dem Standpunkt, dass es Anbieter*innen durchaus zuzumuten ist, bei der Risikoeinschätzung und damit einhergehenden Alterskennzeichnung, solche wichtigen Abstufungen vorzunehmen - und sie in eine Gesamtbewertung einfließen zu lassen.

Dies gilt unserer Meinung nach ganz besonders für die Interaktionsrisiken in **Games**. In vielen Fällen leben die Spiele von der gemeinsamen Interaktion der Nutzer*innen miteinander. Das bringt bunte Vielfalt und Spielfreude, aber auch Begegnungen mit Hass-Rede, Rechtsradikalismus und Gewalt gegen Kinder. Dennoch sind die Games – erstaunlicherweise – nicht im „Netzwerkdurchsetzungsgesetz“ erfasst. **Sexismus** stellt ein durchaus beachtliches Problem in der

Games Branche dar¹. Gamerinnen raten Mädchen und Frauen z.B. explizit, sich nicht als weiblich zu erkennen zu geben, um sich zu schützen. Im Sommer 2020 erreichte die #MeToo Debatte auch den eSport bzw. das Profi-Gaming².

Als national und international anerkannte Kinderschutzorganisation zum Thema „sexuelle Gewalt an Kindern und Jugendlichen mittels digitaler Medien / Kommunikationswege“ sind wir erfreut darüber, dass der Entwurf gesetzlich verbindliche Regelungen des digitalen Kinder- und Jugendschutzes schafft.

Interaktionsrisiken als ein Element der Alterskennzeichnung

Wir halten es für unverzichtbar, Interaktionsrisiken mit in die Alterskennzeichnung digitaler Angebote wie Filme aufzunehmen. Daher begrüßen wir die in **§ 14, Abs. 2a** vorgesehene ergänzende Kennzeichnung mit den Gründen der Altersfreigabe. Es ist in unseren Augen richtig, dass bei der ergänzenden Kennzeichnung auch Hinweise auf eine potenzielle Beeinträchtigung der persönlichen Integrität vorgesehen sind. Dies gibt Eltern und Erziehungsberechtigten eine zusätzliche Hilfestellung und Orientierung bei der Auswahl von Angeboten für ihre Kinder.

Selbstbestimmte Mediennutzung

Medien- und vor allem digitale Beziehungskompetenz stellen wichtige Bausteine für die Entwicklung einer selbstbestimmten und selbstwirksamen Mediennutzung für Kinder und Jugendliche dar. Die elterliche Verantwortung und Kompetenz für den digitalen Kinder- und Jugendschutz spielen selbstverständlich auch eine wesentliche Rolle. Die Vermittlung dieser Kompetenzen an Kinder, Jugendliche, Eltern und Erziehungsberechtigte stellt eine Daueraufgabe dar, deren Umsetzung dringend weiter entwickelt werden muss. Wichtig ist aber: Weder die kindliche und jugendliche noch die elterliche Medien- bzw. digitale Beziehungskompetenz können die **Verantwortung der Anbieter*innen** von Games, Sozialen Netzwerken oder Chats aufwiegen. Die Industrie macht Millionen-Umsätze mit Kindern, sie wird mit zig Millionen vom Staat subventioniert, sie muss also ihren Teil der Verantwortung übernehmen. Kinderschutz den Umsatzmöglichkeiten unterzuordnen, ist nicht hinnehmbar.

Im Dezember 2019 stellte die New York Times eindrücklich dar: „Online Spiele und Chats sind Jagdreviere für Missbrauchstäter*innen³.

Während der Pandemie und der „Lockdowns“ – also in Zeiten eingeschränkter analoger Bewegungsräume – drängen sowohl Täter und Täterinnen wie auch Kinder und Jugendliche vermehrt in digitale Räume. „Fälle sexueller Gewalt an Kindern haben durch die Corona-Pandemie laut **Europol** stark zugenommen. Täter suchten nicht nur vermehrt nach Material, sondern versuchten auch verstärkt, Kinder zu kontaktieren⁴.“ Das bedeutet, im digitalen Raum sind Kinder und Jugendliche

¹ <https://www.rnd.de/digital/sexismus-in-der-gaming-szene-ich-musste-weinen-weil-ich-mich-so-geschamt-habe-QWAKYHDU7FGDXOTGHMFCWXNTQI.html>

² <https://www.zdf.de/nachrichten/digitales/esports-gaming-sexuelle-gewalt-diskriminierung-100.html>

³ <https://nyti.ms/2TjE7xx>

⁴ <https://www.tagesschau.de/ausland/kindesmissbrauch-corona-101.html>

neben den Inhalten, die Anbieter*innen in Spielen bzw. Sozialen Medien für sie bereithalten, auch Interaktionsrisiken ausgesetzt.



Die digitale Kommunikation erlaubt es Tätern und Täterinnen, ihre Identität und/oder ihre Absichten zu verbergen. Neben sozialen Netzwerken und Messenger Diensten, dienen ihnen vor allem Online Spiele zur Kontaktabbahnung mit Kindern. Gerade über das gemeinsame Spiel fällt es leicht, eine Beziehung aufzubauen und das Mädchen oder den Jungen zu manipulieren.

Gemeinsam mit anderen Kinder- und Jugendschutzorganisationen fordert Innocence in Danger e.V. deshalb seit vielen Jahren, die Anbieter*innen digitaler Begegnungsräume (auch) für Kinder und Jugendliche – Soziale Netzwerke, Messenger und Online Spiele – gesetzlich in die Pflicht zu nehmen.

Verantwortung der Anbieter*innen

Anbieter*innen, die sich mit ihren Angeboten an Kinder und Jugendliche richten, haben eine besondere Verantwortung für deren Schutz zu übernehmen. Das gilt umso stärker, wenn sich Anbieter*innen mit ihrem Angebot bewusst sowohl an Kinder, Jugendliche und Erwachsene richten.

Aus diesem Grund befürworten wir die geplanten **Vorsorgemaßnahmen** für Anbieter*innen nach **§ 24 a** und deren Überprüfung durch eine **Bundeszentrale** in **§ 24 b** ausdrücklich. In einem sich so rasant entwickelnden Markt ist es aus unserer Sicht wichtig, eine zentrale Behörde mit der Überprüfung zu beauftragen. Die „Einrichtung von Voreinstellungen, die Nutzungsrisiken für Kinder

und Jugendliche unter Berücksichtigung ihres Alters begrenzten Maßgaben für den Jugendschutz per Voreinstellung“ (§ 24 a Abs. 2, Nr. 7) begrüßen wir aus Sicht des Kinderschutzes ebenfalls besonders.

Die Ausnahme von Anbieter*innen mit weniger als einer Million Nutzer*innen erschließt sich uns nicht. Der Gefährdungsatlas⁵ weist für verschiedene Problembereiche immer wieder auf Foren oder Blogs hin, die wohl nie eine Million Nutzer*innen erreichen werden, z.B. zu Themen wie Pro-Ana oder selbstverletzendes Verhalten. Bei hohem Gefährdungspotential darf nicht auf Vorsorge verzichtet werden – unabhängig davon, ob ein Angebot über 1 Million Nutzer*innen hat oder nicht.

Gemäß unserer gemeinsamen Stellungnahme⁶ vom 20.02.2020 zum Referentenentwurf schlagen wir „deshalb vor, die Ausnahmeregelung des Absatz 3 zu streichen und stattdessen festzulegen: „Dabei gilt der Grundsatz, je stärker schutzwürdige Interessen der betroffenen Kinder und Jugendlichen berührt sind und je höher die Reichweite bei Kindern und/oder Jugendlichen ist, desto höher die Anforderungen an die jeweilig zu verlangenden Vorsorgemaßnahmen“ (S. 6).

Berlin, 05.01.2021

⁵ <https://www.bundespruefstelle.de/blob/jump/142084/gefaehrdungsatlas-data.pdf>

⁶ BAG der Kinderschutz-Zentren e.V., BDWi, Deutscher Familienverband e.V., DKSB, DPhV, ECPAT Deutschland e.V., Innocence in Danger e.V., IVD, VBE & VPK