



Bundeszentrale
für Kinder- und
Jugendmedienschutz

Strukturierte Diskussion zu Begegnungsstrategien für Cybergrooming in Games - basierend auf den Ansatzpunkten aus der ZUKUNFTSWERKSTATT der BzKJ

Sarah Herrmann

Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ)



Die gesetzlichen Aufgaben der BzKJ



Gefährdungserhebung: Gefährdungsatlas



Auf der Grundlage der Mediennutzungsrealität von Kindern und Jugendlichen gibt der Gefährdungsatlas Orientierung über 43 Medienphänomene, den mit ihnen verbundenen potenziellen Gefährdungen sowie zum Teil auch Entwicklungschancen für Kinder und Jugendliche. Weiter wird eine kinderrechtliche sowie pädagogische Einordnung zum möglichen Umgang mit den beschriebenen Phänomenen vorgenommen.

Abrufbar unter:
<https://www.bzkg.de/bzkg/zukunftswerkstatt/gebraeuerdungsatlas>



Umsetzung der ZUKUNFTSWERKSTATT

ZUKUNFTSWERKSTATT

Sexuelle Gewalt
und Belästigung
im digitalen Raum

Gefährdung der
Demokratie-
fähigkeit

Kontrollverlust in
digitalen
Umgebungen



Sexuelle Gewalt und Belästigung im digitalen Raum

Veranstaltung im Themenschwerpunkt am 07.09.2023 zum Thema:

#ZUKUNFTSWERKSTATT

Sexuelle Gewalt und Belästigung im Kontext von Online-Gaming.

- Ziele: Wissensgenerierung; Analyse bisheriger Schutz- und Befähigungsmaßnahmen; Erkenntnisse für die Weiterentwicklung des KJMS



Programm



#ZUKUNFTSWERKSTATT

Sexuelle Gewalt und Belästigung im Kontext von Online-Gaming.

Veranstaltung im Themenschwerpunkt „Sexuelle Gewalt und Belästigung im digitalen Raum“

Donnerstag, 07.09.2023 von 10:00 Uhr bis 17:00 Uhr

In den Räumlichkeiten der „Neuen Mälzerei“ in Berlin (Friedenstraße 91, 10249 Berlin)

Das Niveau, die Art und die Möglichkeit von Kommunikation und Interaktion in digitalen Spielen hat sich in den letzten Jahren erheblich verändert. Insbesondere Multiplayer-Spiele und Social-Gaming-Dienste fungieren wie soziale Netzwerke: So findet die erste Interaktion der meisten Kinder mit jemandem, den sie offline nicht kennen, mit größerer Wahrscheinlichkeit in einem Spiel statt als anderswo. Gerade auch im Bereich der sexuellen Gewalt und Belästigung sind hierdurch Gefährdungen gegeben.

Gemeinsam mit interdisziplinären Expertinnen und Experten des Kinder- und Jugendmedienschutzes wird erarbeitet, wie Kinder und Jugendliche im Kontext von Online-Gaming bestmöglich geschützt werden können. Angestrebt werden Erkenntnisse zu Bedarfen und Ansatzpunkte zur Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes. Hierfür ist es wichtig, zu verstehen, was digitale Spiele mit Kontaktfunktionen und Social-Gaming-Dienste sind, wie diese funktionieren und wie Schutz, Befähigung und Teilhabe in der digitalen Jugendkultur „Gaming“ unter Beachtung von Chancen und Risiken des digitalen Spielens gewährleistet werden können. Entsprechend bietet die ZUKUNFTSWERKSTATT-Veranstaltung zunächst Informationen rund um das Thema, ehe in dialogischen Formaten über Vorsorgemaßnahmen und Schutzkonzepte in verschiedenen Gaming-Bereichen diskutiert wird.

Fokussiert werden hierbei folgende Leitfragen:

- Welche Formen sexueller Gewalt und Belästigung werden im Rahmen der Nutzung und Rezeption digitaler Spiele erlebt?
- Welche Mechanismen in Angeboten und angebotsimmanente Funktionen erleichtern/erschweren sexuelle Gewalt und Belästigung im Gaming-Kontext?
- Welche Erkenntnisse bestehen hinsichtlich Täterinnen- und Täterstrategien?
- Wie ist vor sexueller Gewalt und Belästigung in digitalen Spielen und Social-Gaming-Diensten zu schützen – bei zeitgleicher Wahrung von Teilhabe und Befähigung?
- Welche Anforderungen ergeben sich hinsichtlich der (Weiter-)Entwicklung von anbieterseitigen Vorsorgemaßnahmen in der Gaming-Branche?

Gefährdungserhebung & Gefährdungsanalyse

10:15 Uhr **Interaktionsmöglichkeiten im Kontext von Online-Gaming.**
Linda Scholz (Spieleratgeber NRW)

10:45 Uhr **Zwischen Wahrnehmung und Bedarf: Betroffene und ihre Anforderungen an unterstützende Maßnahmen bei sexueller Belästigung in Online-Spielen.**
Christian Cohnen (Universität Bielefeld)

11:15 Uhr **Sexualisierte Anmache: Einblicke in die Arbeit und Erfahrungen einer Hacktivistin und Gamerin.**
Ornella Al-Lami (#TeamN3LL4)

11:45 Uhr **Sexuelle Gewalt und Belästigung in Games und auf Social-Gaming-Plattformen. Veranschaulichung des Vorgehens von Täter*innen.**
Gianna Maria Graf (Staatsanwaltschaft Köln, Zentral- und Ansprechstelle Cybercrime NRW)

12:15 Uhr **Mittagspause**

Gefährdungsbegegnung

13:15 Uhr **Workshops: Vorsorgemaßnahmen im Gaming-Bereich.**

Workshop 1: Sexualisierte Kommunikation in Game-Chats: Vorsorgemaßnahmen und die reformierten Altersfreigaben der USK.
Klaus Hinze (Jugendschutzsachverständiger bei der USK, Vorsitzender der BAJ)

Workshop 2: Sexuelle Gefahren auf der Live-Streaming-Plattform Twitch?
Jagoda Froer (Herausgeberin WASTED.de)

Workshop 3: Wie sicher ist Roblox? Ein Workshop mit Einblicken in die Spieleplattform, mögliche Risiken und anbieterseitige Vorsorgemaßnahmen.
Judith Eckart & Ann-Kathrin Lück (jugendschutz.net)



Ansatzpunkte zur Weiterentwicklung des KJMS*

Wirksame
Altersverifikationen

Elterliche
Begleitung

Altersdifferenzierte
Zugänge

Sichere
Voreinstellungen
(Safety by Default)

Melde- und
Abhilfeverfahren

Sensibilisierung-,
Befähigungs- und
Hilfeangebote

* Die folgenden Folien zeigen eine Auswahl an Forderungen im Kontext von Online-Gaming. Alle Ergebnisse und Forderungen der ZUKUNFTSWERKSTATT-Veranstaltungen 2023 im Themenschwerpunkt „Sexuelle Gewalt und Belästigung im digitalen Raum“ finden Sie demnächst auf der Website der [BzKJ](#).

Ansatzpunkte zur Weiterentwicklung des KJMS*

Wirksame
Altersverifikationen

Elterliche
Begleitung

Altersdifferenzierte
Zugänge

Sichere
Voreinstellungen
(Safety by Default)

Melde- und
Abhilfeverfahren

Sensibilisierung-,
Befähigungs- und
Hilfeangebote

* Die folgenden Folien zeigen eine Auswahl an Forderungen im Kontext von Online-Gaming. Alle Ergebnisse und Forderungen der ZUKUNFTSWERKSTATT-Veranstaltungen 2023 im Themenschwerpunkt „Sexuelle Gewalt und Belästigung im digitalen Raum“ finden Sie demnächst auf der Website der [BzKJ](#).

Sichere Voreinstellungen (Safety by Default)

- *Höchstmögliche Sicherheitseinstellungen sollten by default eingestellt sein und nicht ohne Altersverifikation und Zustimmungsabfrage bei den Erziehungsberechtigten abänderbar sein.*
- *Zu den Voreinstellungen sollte die Aktivierung von Wortfiltern, die Deaktivierung von Voice-Chats und die Kontaktaufnahme nur von Online-Freunden und -Freundinnen gehören.*



Melde- und Abhilfeverfahren

- *Es sollten Meldefunktionen für alle Features und Formen nutzergenerierten Inhaltes verfügbar sein. Diese sollten kindgerecht gestaltet sein, inkl. transparenter Rückmeldungen, Hilfehinweisen und einer prioritären Bearbeitung von Meldungen minderjähriger Personen.*
- *Screenshots aus Chats sollten hochgeladen werden können sowie Freitextfelder mit ausreichend Zeichen vorhanden sein, um komplexe Abläufe darstellen zu können.*



Sensibilisierung-, Befähigungs- und Hilfeangebote

- *Ein moderierter Hilfebereich sollte über Kontosicherheit und Community-Richtlinien informieren, über einen Elternguide verfügen, Anleitung zur rechtssicheren Beweissicherung beinhalten und zum guten Umgang mit eigenen Inhalten befähigen.*
- *Anbieter sollten Sensibilisierungs- und Befähigungsangebote direkt in ihren Produkten, bei Meldungen und beim Anmeldeprozess kindgerecht einbauen sowie wiederholend platzieren.*



Aspekte zur Diskussion

Einschätzung aus Ihrer fachlichen Expertise und mit Blick auf den vorherigen Praxisteil:

- Entsprechen die Anregungen Ihrer Wahrnehmung?
- Was würden Sie ergänzen?
- Welche Aspekte bewerten Sie als gut bzw. förderlich?
- Was wäre Ihnen außerdem wichtig?



Beratungsangebote, Hilfe- und Meldemöglichkeiten zu sexueller Gewalt (eine Auswahl):

- **Hilfe-Portal Sexueller Missbrauch** <https://www.hilfe-portal-missbrauch.de/>
- **Nummer gegen Kummer** <https://www.nummergegenkummer.de/>
- Nationale Infoline, Netzwerk und Anlaufstelle zu sexualisierter Gewalt an Mädchen und Jungen (**N.I.N.A. e. V.**) <https://nina-info.de/>
- **JUUUPORT e.V.** – Online-Beratung bei Problemen im Netz <https://www.juuuport.de/>
- **JugendNotmail** <https://jugendnotmail.de/>
- **pro familia** Deutsche Gesellschaft für Familienplanung, Sexualpädagogik und Sexualberatung e.V. Bundesverband <https://www.profamilia.de/>
- **ZEBRA** Landesanstalt für Medien NRW – Meldung Cybergrooming: <https://www.fragzebra.de/cybergrooming>
- **Verstöße gegen Jugendschutzbestimmungen melden unter:** jugendschutz.net oder aber internet-beschwerdestelle.de

Informationsmaterial 1/2 (eine Auswahl):

- **Unabhängige Beauftragte für Fragen des sexuellen Kindesmissbrauchs (UBSKM):**
 - Webportal mit Infos & Materialien <https://www.wissen-hilft-schuetzen.de/>
 - Initiative „Kein Raum für Missbrauch“ <https://www.kein-raum-fuer-missbrauch.de/>
 - Initiative „Schule gegen sexuelle Gewalt“ <https://www.schule-gegen-sexuelle-gewalt.de/start/>
 - Initiative „Kein Kind alleine lassen“ <https://www.deine-playlist-2021.de/>
- **Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA):**
 - Loveline – Das Jugendportal <https://www.loveline.de/>
 - „Trau dich!“ Die bundesweite Initiative zur Prävention des sexuellen Kindesmissbrauchs <http://www.trau-dich.de/>
- **klicksafe:** <https://www.klicksafe.de/> bspw. <https://www.klicksafe.de/cybergrooming>
- **Elternratgeber SCHAU HIN!:**
 - <https://www.schau-hin.info/tipps-regeln/cybergrooming-so-schuetzen-eltern-ihre-kinder>
 - <https://www.schau-hin.info/grundlagen/sexting-vorsicht-bei-nacktbildern>
- **JUUUPORT e.V.:** <https://www.juuuport.de/ratgeber/cybergrooming> und <https://www.juuuport.de/ratgeber/sexting>

Informationsmaterial 2/2 (eine Auswahl):

- **#dontsendit - Präventionskampagne des Bundeskriminalamtes:**
 - <https://www.bka.de/DE/UnsereAufgaben/Deliktsbereiche/Kinderpornografie/DontSendIt/DontSendIt.html>
- **SOUNDS WRONG** – Kampagne der Polizeilichen Kriminalprävention
<https://www.soundswrong.de/>
- **Landesfachstelle Prävention sexualisierte Gewalt NRW (PsG.nrw):** <https://psg.nrw/>
- **Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK):**
 - gemeinsamer Ratgeber der USK und der Stiftung Digitale Spielekultur zu geeigneten Spielen, empfohlener Nutzungsdauer und Nutzungseinstellungen: <https://usk.de/fuer-familien/ratgeber/>
 - USK-Broschüre: „Kinder und Jugendliche schützen. Orientierung fördern. Alterskennzeichen für digitale Spiele in Deutschland“: <https://usk.de/die-usk/broschueren/>
- **Spieleratgeber-NRW** - Pädagogischer Ratgeber zu digitalen Spielen: <https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/>
- **Medien kindersicher** – Informationsportal über technische Schutzlösungen für Geräte, Dienste und Apps: <https://www.medien-kindersicher.de/>

Herzlichen Dank!

Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz

Rochusstraße 8-10 - 53123 Bonn

Postfach 140165 - 53056 Bonn

Telefon: +49(0)228 99 962103-10

Fax: +49(0)228 379014

E-Mail: info@bzkj.bund.de

Website: www.bzkj.de

