

Erscheinungsformen von Cybergrooming in Games

Täter:innenstrategien und Risikodimensionen



Quelle: elenabs/shutterstock.com

Referentin: Jasmin Wahl

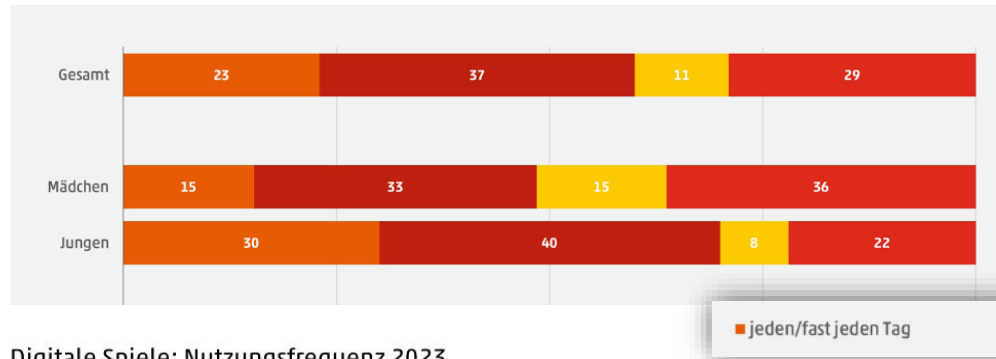
Forum: Cybergrooming in Games | 26.06.2024

JUGEND
SCHUTZ.NET



Digitale Spiele: Nutzung durch Minderjährige

Nutzung PC-/Laptop-/Konsolen-/Online-/Tablet-/Smartphonespiele 2022



60 % der Kinder und 72 % der Jugendlichen nutzen digitale Spiele regelmäßig

Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2023

– Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele (netto) –



Quelle: KIM-Studie 2022

Quelle: JIM-Studie 2023

Faszination digitaler Spiele

Was digitale Spiele so spannend macht
(eine Auswahl)

- Eintauchen mit (personalisiertem) Avatar in virtuelle Welten
- Aufgaben lösen / Ziele erreichen / Belohnungen erhalten
- alleine, aber auch gemeinsam spielen
- Teil einer Community sein



Quelle: Fortnite

Onlinegames: Ort für Erstkontakt

How CSAM offenders have established first contact with children

Question 7 'How have you attempted to establish the first contact with a child?' n=203



41 % der Täter:innen nutzten
Online Games für Erstkontakt

Quelle: Tech Platforms Used by Online Child Sexual Abuse Offenders

Cybergrooming: Täter:innenstrategien und Ziele

Differierende Vorgehensweisen...

- beziehungsorientierter Typ
- anpassungsfähiger Typ
- hypersexualisierter Typ

Quelle: Final Report des European Online Grooming Project

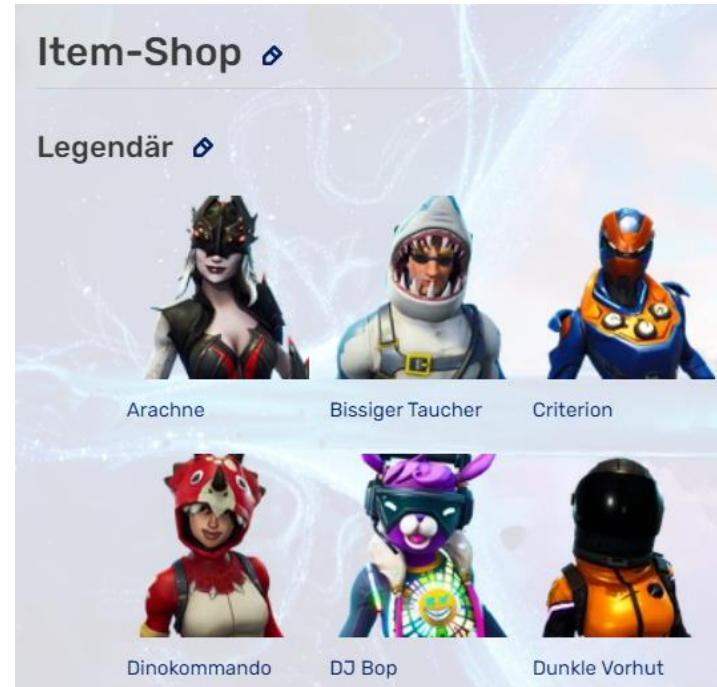
...und Ziele

- Erhalt freizügiger Fotos
- Durchführung sexueller Handlungen vor der Webcam
- Treffen in „Offline-Welt“
- Übergriffe in virtuellen Welten

Nutzung spielespezifischer Besonderheiten

Fokus: Kommunikation & virtuelle Währungen / Güter

- Kommunikationsfunktionen
 - Unterschiedliche Kanäle
 - Kommunikation über das Spiel hinaus
 - Austausch mit Fremden = Normalität
- Virtuelle Währungen / Güter
 - Spieleigene Währungen / Güter
 - Möglichkeit Geschenke zu machen



Anbieterseitige Vorsorgemaßnahmen

- Altersverifikation
- Meldesystem
- Altersdifferenzierte (Vor-)Einstellungen
- Sensibilisierung und Hilfe
- Altersdifferenzierte Funktionen
- Elterliche Begleitung
- Wortfilter
- Altersempfehlungen

Fortnite

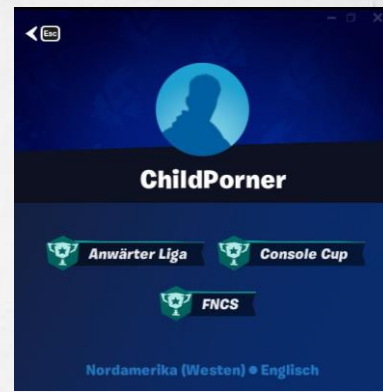
- Allgemeine Infos
 - Spieleplattform 230 Mio. Nutzende weltweit
 - Bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebt
 - Kommunikation in Spielen über Sprachchat
 - Kommunikation außerhalb der Spiele über private Textchats
 - Spiel auch in anderen Diensten präsent
- Anbieterseitige Vorsorgemaßnahmen (eine Auswahl)
 - Elterliche Begleitung
 - Altersdifferenzierte Vorsorgemaßnahmen
 - Einsatz von Wortfiltern



Beispiel Fortnite

Beobachtungen bspw.

- Keine verlässliche Altersprüfung
(Einfluss auf altersdifferenzierte VM)
- Wortfilter funktioniert nur unzureichend



Quelle: Fortnite

Anzeichen für Cybergrooming

- Vorsicht bei...
 - ...Verlagerung der Kommunikation in private Bereiche
 - ...Fragen nach Alter, Aussehen und Entwicklungsstand des Kindes
 - ...gesteigertem Interesse an der Lebenswelt des Kindes / häufigen Komplimenten / positiven Kommentaren / übertriebenem Verständnis / Versprechungen / Schenkungen
 - ...Aufforderung zur Übermittlung von Fotos/Videos / Nutzung der Webcam
 - ...Aufforderung zur Geheimhaltung
 - ...Vorschlag heimlicher Treffen



**Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit**

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

Bahnhofstr. 8a
55116 Mainz
jugendschutz.net

JUGEND
SCHUTZ.NET



Quellen & Literaturtipps

- JIM-Studie (2023) https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final_kor.pdf
- KIM-Studie (2022) https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2022/KIM-Studie2022_website_final.pdf
- Studie: Tech Platforms Used by Online Child Sexual Abuse Offenders (2024) https://bd9606b6-40f8-4128-b03a-9282bdcff0f.usrfiles.com/ugd/bd9606_0d8ae7365a8f4bfc977d8e7aeb2a1e1a.pdf
- Final Report des European Online Grooming Project (2012) https://www.researchgate.net/publication/257941820_European_Online_Grooming_Project_-_Final_Report
- Bock, Sophia & Wachs, Sebastian (2023): Cybergrooming: Wenn Jugendliche online sexuelle Grenzverletzungen und Gewalt erfahren. In: Biesel, Kay / Burkhard, Paul / Heeg, Rahel / Steiner, Olivier (Hrsg.), Digitale Kindeswohlgefährdung – Herausforderungen und Antworten für die Soziale Arbeit (1. Aufl., S. 110-131)
- Rüdiger, Thomas-Gabriel (2020): Die onlinebasierte Anbahnung des sexuellen Missbrauchs eines Kindes. Eine kriminologische und juristische Auseinandersetzung dem Phänomen Cybergrooming
- Report: Wie sicher ist Fortnite (2024) <https://www.jugendschutz.net/themen/games/artikel/wie-sicher-ist-fortnite>
- Report Gaming and the Metaverse (2022) https://www.weprotect.org/wp-content/uploads/Gaming_and_the_Metaverse_Report_final.pdf
- Global Threat Assessment. Assessing the scale and scope of child sexual exploitation and abuse online, to transform the response (2023): <https://www.weprotect.org/wp-content/uploads/Global-Threat-Assessment-2023-English.pdf>