

Die ZUKUNFTSWERKSTATT als zentraler Diskursraum zur Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes

Mit der ständigen Rubrik ZUKUNFTSWERKSTATT macht die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) die Arbeit und Ergebnisse im Rahmen des Strategieprozesses „Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln.“ transparent.

Als Teil einer gemeinsamen Strategie von Bund und Ländern zur Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes und ihres gesetzlichen Auftrags aus § 17a Absatz 2 Nummer 1 des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) koordiniert und operationalisiert die BzKJ diesen Strategieprozess in Form der ZUKUNFTSWERKSTATT.

Rückblick: ZUKUNFTSWERKSTATT 2023

Im vergangenen Jahr nahm die BzKJ die seit 2018 erprobten Diskursformate zur Förderung einer gemeinsamen Verantwortungsübernahme von Staat,

Wirtschaft und Zivilgesellschaft in der ZUKUNFTSWERKSTATT wieder auf. Die für den Diskurs definierten Themenschwerpunkte lauten „Sexuelle Gewalt und Belästigung im digitalen Raum“, „Gefährdung der Demokratiefähigkeit“ sowie „Kontrollverlust in digitalen Umgebungen“.

In unterschiedlichen Online- und Präsenz-Formaten mit jeweils circa 90 bis 150 Teilnehmenden und an der jeweils benötigten fachlichen Expertise ausgerichtet, wurden die Beteiligten der Verantwortungsgemeinschaft für ein gutes Aufwachsen mit Medien in insgesamt sechs Veranstaltungen zusammengebracht. Grundlegendes Ziel war es, einen gemeinsamen und konstruktiven Austausch zu ermöglichen, um Erkenntnisse und Ansätze für die dauerhafte Implementierung eines intelligenten Chancen- und Risikomanagements zu generieren. Im Fokus standen 2023 dabei insbesondere interventive und präventive anbieterseitige Vorsorgemaßnahmen.

Im Schwerpunkt „Sexuelle Gewalt und Belästigung online“ fanden drei Fachveranstaltungen statt:

1. „Aber das bleibt unter uns, okay? ;-)-“ Sexuelle Gewalt und Belästigung im digitalen Raum – ein interdisziplinärer Austausch zum Schutz von Kindern und Jugendlichen (03.03.2023),
2. Anbieter in der ZUKUNFTSWERKSTATT – Anforderungen an Online-Schutzkonzepte als Maßnahme gegen sexuelle Gewalt und Belästigung im digitalen Raum (31.03.2023),
3. Sexuelle Gewalt und Belästigung im Kontext von Online-Gaming (07.09.2023).

Im Schwerpunkt „Gefährdung der Demokratiefähigkeit“ fanden folgende Veranstaltungen statt:

4. „Ich mach' da nicht mehr mit.“ Wahrung der Demokratiefähigkeit als Aufgabe des Kinder- und Jugendmedienschutzes (27.01.2023),
5. Demokratiefähigkeit gemeinsam schützen. Anbieterdialog zu Vorsorgemaßnahmen im Bereich „Gefährdung der Demokratiefähigkeit online“ (16.06.2023).

Im Schwerpunkt „Kontrollverlust in digitalen Umgebungen“ stellte folgende Veranstaltung den Auftakt dar:

6. Lootboxen, simuliertes Online-Glücksspiel, Skin-Gambling, Battle Passes: Games-Monetarisierung zwischen Gambling und Gaming (13.12.2023, für weitere Informationen siehe unten im Beitrag).

Mit Blick auf die besonderen Herausforderungen der jeweiligen Schwerpunktthemen galt es, Gefahrensituationen zu veranschaulichen, um identifizieren zu können, wo es welcher Vorsorgemaßnahmen online bedarf und wie diese als effektive Gefährdungsbegegnung auszugestaltet sind. Dies geschah unter Beachtung der in der UN-Kinderrechtskonvention verbürgten Rechte auf Schutz, Befähigung und Teilhabe sowie im engen Austausch mit Anbietern digitaler Dienste und deren jungen Nutzerinnen und Nutzern selbst.

Die Anbieter digitaler Dienste im Themenschwerpunkt „Sexuelle Gewalt und Belästigung online“ wurden im Rahmen der Veranstaltungen unter anderem dazu aufgefordert, Erklärvideos mit den wichtigsten Informationen zu Richtlinien, Handlungs- und Hilfemöglichkeiten hinsichtlich sexueller Gewalt und Belästigung unmittelbar und ständig

zur Verfügung zu stellen. Die Videos sollten dabei im tatsächlichen Nutzungsraum der Kinder und Jugendlichen bereitgestellt werden. Als präferierte Orte wurden die Anmeldeoberfläche und die persönliche Timeline bzw. der eigene Feed benannt.

Im Themenschwerpunkt „Gefährdung der Demokratiefähigkeit“ forderten die Expertinnen und Experten unter anderem, dass Algorithmen und Empfehlungssysteme der Anbieter dahingehend reguliert werden sollten, dass weniger stark polarisierende und extreme, als vielmehr verlässliche oder die Strategien von Extremistinnen und Extremisten demaskierende Inhalte gezielt gepusht werden. Auch sollten „Rabbitholes“ (mit der Tendenz, immer weiter zu klicken) anbieterseitig geschlossen werden.

Schwerpunktübergreifend formulierten die Expertinnen und Experten mitunter Anforderungen für ein optimales Meldesystem. Dieses sollte leicht erfassbar, altersgerecht gestaltet, klar strukturiert, schnell und verlässlich sein und Freitextfelder für Erläuterungen sowie transparente Feedbackstrukturen bereithalten. Darüber hinaus sollten alle Inhalte (z. B. ganze Profile oder Profilenames), die auf einem Dienst zur Verfügung gestellt werden, im Rahmen des Meldesystems übermittelt werden können.

Die Verantwortungsgemeinschaft regte weiter an, den Einsatz verlässlicher und datenschutzkonformer Altersverifikationen umzusetzen, um die bei den Online-Diensten vorhandenen altersdifferenzierten Zugänge mit entsprechenden Voreinstellungen vollumfänglich einsetzen bzw. nutzen zu können.

Die Erkenntnisse und Anregungen aus den Fachveranstaltungen fließen 2024 in den Dialog der BzKJ mit den Anbietern digitaler Dienste ein und dienen der fortlaufenden Förderung geeigneter Maßnahmen für die Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes.

Die Auseinandersetzung mit anbieterseitigen Vorsorgemaßnahmen im Rahmen der ZUKUNFTSWERKSTATT ermöglicht darüber hinaus die Evaluation und Weiterentwicklung der Kriterien der BzKJ zur Überprüfung der Angemessenheit und Wirksamkeit anbieterseitiger Vorsorgemaßnahmen nach § 24a ff. des Jugendschutzgesetzes. Weiterführende Informationen zu den Anbieterpflichten stehen auf der Website der BzKJ in der Rubrik „Anbieterpflichten“ bereit.

Monetarisierungsstrategien und „Kontrollverlust in digitalen Umgebungen“

Am 13. Dezember 2023 haben sich Expertinnen und Experten aus unterschiedlichen Disziplinen mit dem Thema „Lootboxen, simuliertes Online-Glücksspiel, Skin-Gambling, Battle Passes: Games-Monetarisierung zwischen Gambling und Gaming“ befasst. Der Fokus der digitalen Auftaktveranstaltung im Themenschwerpunkt lag auf Mechanismen und Funktionen von digitalen Spielen, die einen Kontrollverlust und/oder ein dysfunktionales Spielverhalten bei Kindern und Jugendlichen begünstigen können, insbesondere mit Blick auf ihre finanziellen Ausgaben und einem exzessivem Spielverhalten.

In einleitenden interdisziplinären Beiträgen aus Praxis und Wissenschaft wurden die Vielfalt und Komplexität der Glücksspielähnlichen Elemente und Monetarisierungsmodelle anhand anschaulicher Gaming-Beispiele in den Blick genommen, um diese anschließend juristisch und psychologisch einzuordnen.

Vertieft wurde die Thematik zunächst im Rahmen einer Standpunktdebatte, bei der verschiedene Perspektiven aus Selbstkontrollenrichtungen, Wissenschaft und der Zielgruppe der Gamerinnen und Gamer hinsichtlich eines effektiven Kinder- und Jugendmedienschutzes beleuchtet wurden. Anschließend beschäftigten sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in Workshops mit konkreten Monetarisierungsmodellen der Gaming-Anbieter wie beispielsweise simuliertem Online-Glücksspiel, Battle Passes oder Lootboxen. Gemeinsam mit jungen Gamerinnen und Gamern des Spieleratgebers NRW und der Online-Beratungsplattform JUUUPPORT wurden Anforderungen an angemessene Schutz- und Befähigungsmaßnahmen für Kinder und Jugendliche mit Fokus auf ihre persönliche Integrität beraten und im Abschlusspanel diskutiert. Formuliert wurden bspw. Forderungen nach mehr Aufklärung und Transparenz über die Mechanismen (tatsächliche Gewinnchancen und Geldeinsätze etc.) und deren Folgen, insbesondere in den Spielen und von den Gaming-Anbietern selbst. Ein weiterer Vorschlag bestand darin, dass die Gaming-Anbieter Deaktivierungsfunktionen für jegliche Monetarisierungsmodelle und deren Bewerbung in ihren Spielen bzw. den Einstellungen bereithalten sollten.

Auf Basis dieser Erkenntnisse wird die BzKJ den Themenschwerpunkt fortsetzen und mit den Anbietern von bei Kindern und Jugendlichen beliebten Games in den Dialog gehen, um angemessene Vorsorgemaßnahmen für die in der Fachveranstaltung

identifizierten prioritären Gefährdungslagen zu diskutieren. Neben Eltern, Staat und Zivilgesellschaft liegt die Verantwortung für ein sicheres digitales Umfeld auch bei den Gaming-Anbietern. Sie sind hier in der Verantwortung, ihre Angebote für Kinder und Jugendliche entsprechend sicher auszugestalten.

Ausblick: ZUKUNFTSWERKSTATT 2024

Auch 2024 wird die ZUKUNFTSWERKSTATT in unterschiedlichen Formaten und zu verschiedenen Themenschwerpunkten fortgeführt. Hierbei stehen insbesondere der vertiefte Dialog mit Anbietern digitaler Dienste sowie ein Ausbau der Kinder- und Jugendbeteiligung im Fokus.