

Tatort Fortnite und Co.

CYBERGROOMING

Vergewaltigungsposen in Fortnite, Sex-Rooms in Roblox.

Online-Spiele sind Tummelplätze für Cybergrooming – die Fallzahlen steigen seit Jahren.

Wir haben mit Experten gesprochen. Von Nora Beyer

Unsere Experten



Prof. Dr. Thomas-Gabriel Rüdiger
ist Leiter des Instituts für Cyberkriminologie an der Hochschule der Polizei des Landes Brandenburg.



Robert de Lubomirz-Treter
ist Teamleiter der Digitalinitiative ZEBRA bei der Landesanstalt für Medien NRW.



Rebecca Michl-Krauß
ist seit 2019 Referentin für Medienkompetenz bei der EU-Initiative klicksafe in Ludwigshafen.

»Operation: Game Over«. Was klingt wie der Titel eines mittel-mäßigen Aufbaustrategiespiels, war in Wahrheit eine durchschlagende Aktion der Staatsanwaltschaft des Staates New York. Mehr als 3.500 Online-Konten bekannter Sexualstraftäterinnen und -straftäter (anders als man vielleicht denken könnte, ist das nicht auf Männer beschränkt) wurden dabei in Kooperation mit Großkonzernen der Spielebranche wie Microsoft, Blizzard Entertainment, Sony und Electronic Arts gelöscht. Auslöser war ein Fall, der kurz vorher Schlagzeilen machte: Richard Kretovic, 19 Jahre alt, gestand vor Gericht, einen zwölfjährigen Jungen über Xbox Live kennengelernt und über Monate dessen Vertrauen errungen zu haben. Dann lockte er ihn zu sich nach Hause. Und missbrauchte ihn. Dieser schockierende Fall gab den Anstoß für die groß angelegte Maßnahme der US-Staatsanwaltschaft. Das Ganze passierte schon im Jahr 2012. Und prägte einen Begriff, der sich mittlerweile zum ausgewachsenen Problem entwickelt hat: Cybergrooming.

Was ist Cybergrooming?

Was ist Cybergrooming eigentlich? Und welche rechtliche Handhabung gibt es dagegen? »Unter Cybergrooming kann juristisch das onlinebasierte Einwirken auf ein Kind mit dem Ziel der Einleitung oder Intensivierung eines sexuellen Kindesmissbrauchs verstanden werden«, erklärt Prof. Dr. Thomas-Gabriel Rüdiger, Leiter des Instituts für Cyberkriminologie an der Hochschule der Polizei des Landes Brandenburg. »Wenn eine Täterin oder ein Täter im Internet, etwa in Online-Games, Kontakt mit einem Kind aufnimmt und mit diesem zum Beispiel zusammen spielen will, weil sie oder er sich dadurch erhofft, eine Handynummer zu bekommen in der Vorstellung, dann sexualisierte Inhalte zu übersenden oder zu bekommen oder dadurch das Kind zu ei-

nem Treffen zu bewegen, dann kann bereits das gemeinsame Spielen juristisch gesehen Cybergrooming darstellen.« Voraussetzung sei: Es müsse ein Kind betroffen sein – also eine Person, die maximal 14 Jahre alt ist. Jugendliche würden durch die relevanten Straftatbestände §176a Abs. 1 Nr. 3 und §176b Abs. 1 StGB nicht geschützt, was der Experte für einen Fehler hält: »Studien zeigen, dass auch Jugendliche massiv mit dem Phänomen konfrontiert werden.« Online-Spiele seien ein Nährboden für Cybergrooming: »Durch das gemeinsame Spielen können Täter relativ leicht Vertrauen zu den Opfern aufbauen.«

Tatort Fortnite

Spiele wie Fortnite und die Spieleplattform Roblox sind Tummelplätze für potenzielle Täterinnen und Täter, weil Fortnite und Roblox vor allem bei Kindern und Jugendlichen beliebt sind. Das weiß auch Rebecca Michl-Krauß, sie ist Referentin für Medienkompetenz bei der EU-Initiative klicksafe: »Online-Games wie Fortnite werden im Kontext von Cybergrooming gezielt genutzt, um in Kontakt mit Kindern und Jugendlichen zu kommen.«

Häufig dienen diese viel frequentierten Plattformen als Einstieg, um den sexuellen Kontakt anzubahnen und zu intensivieren »bis zur Vorbereitung eines sexuellen Missbrauchs, da häufig reale Treffen vom Tatbegehenden gefordert werden«.

Allein Roblox soll täglich rund 40 Millionen aktive Spieler auf seine Server locken. Die Altersgruppe unter 13 Jahren macht dabei den größten Teil aus: 29 Prozent der Spieler sind zwischen neun und zwölf Jahren alt, 25 Prozent sind jünger als neun Jahre. Auch der Dauerbrenner Fortnite spricht offensichtlich jüngere Zielgruppen an: Mehr als 60 Prozent der Spieler sind zwischen 18 und 24 Jahren alt. In den USA machen Minderjährige 26 Prozent der Spielerschaft aus, und auch in Deutschland gilt



Fortnite als beliebtestes Online-Spiel unter Minderjährigen. Es verwundert also kaum, dass eben diese Spiele potenzielle Täter besonders anziehen. In einem Fall in Berlin, so Cyberkriminologe Thomas-Gabriel Rüdiger, soll ein 29-jähriger Mann aus Wolfsburg, der sich als 15-jähriger ausgegeben hat, über das Spiel Fortnite Kontakt zu sechs Jungen im Alter zwischen acht und zwölf Jahren aufgenommen haben. In einem anderen Fall, schildert Rüdiger, »hat sich ein 57-jähriger Mann durch Software als junges Mädchen ausgegeben und damit 600 minderjährige Jungen zu digitalen sexuellen Handlungen gebracht«. 600 Opfer auf nur einen Täter! »Sowas ist in dieser Form vermutlich nur durch digitale Mechanismen möglich.«

Faszination Gewalt

Ein Problem ist auch: Gewaltverherrlichende, sexistische und rassistische Inhalte werden geklickt – auch von Kindern und Jugendlichen. Für manche Streamer scheint das ein Geschäftskonzept zu sein, um möglichst viel Aufmerksamkeit und damit Zugriffszahlen etwa für ihren YouTube-Kanal zu generieren. Der YouTuber Just Nero machte kürzlich auf einen Kanal aufmerksam, der Fortnite-Videos mit Clickbait-Titeln wie »Ich PACKE SEINE SCHWESTER!!!! (Er tickt aus)« oder »Meine STIEFSCHWESTER bleibt in WASCHMASCHINE STECKEN!!!! (Geklärt)« postet. Die Inhalte: Vergewaltigung, Rassismus, Sexismus, Gewalt. Die Zielgruppe: offenbar Kinder und Jugendliche. Was in den Videos zu sehen ist? Ein Fortnite-Charakter mit dunkler Hautfarbe, der an eine Leine gelegt, wie ein Hund behandelt und dann mit einem Kopfschuss hingerichtet wird. Fortnite-Figuren mit weiblichem Skin, die beleidigt, beschimpft und in Vergewaltigungsposen gehalten werden. Die Klickzahlen: bis zu 20.000. Die Kommentarspalten lesen sich, so meint zumindest Just Nero, als würden

vor allem Kinder und Jugendliche die Videos schauen. Mittlerweile ist der Account inaktiv. Was übrig bleibt: ein Statement des Kanalbetreibers mit vielen Rechtschreibfehlern und ebenso vielen Ausflüchten. Die Videos seien »nur aus Unterhaltungszwecken gemacht« worden, und das sei der Community, »obwohl sie jung war«, auch klar gewesen. Und: »Die Leute, die bei meinen Videos mitgemacht haben, hatten immer eine Menge Spaß an den Aufnahmen und wir haben viel miteinander gelacht.« Das Statement endet mit: »Ich hoffe, dass ihr meinen ›speziellen‹ Humor etwas versteht.«

Kein Kommentar

Auch anderswo tun sich Abgründe auf. Die BBC berichtet 2022 von nicht-jugendfreien Räumen in Roblox, sogenannte Condos, in denen Spieler sich etwa zum Sex treffen können. Das Problem: Im digitalen Raum ist kaum nachvollziehbar, wer sich hier mit wem trifft und ob da Minderjährige dabei sind. Zwar beteuert das Unternehmen Roblox Corporation auf Nachfrage der BBC, dass solche Räume sofort entfernt würden, sobald man sie finde. Die Firma muss aber gleichzeitig einräumen, dass es hier natürlich Dunkelziffern gebe. Auf der Roblox-Webseite finden sich Guidelines zum Thema Kinderschutz und Bedienungstipps für Eltern. Man arbeite, so steht es auf der Webseite, mit einem Chat-Filter, der die »öffentliche wie private« Chat-Kommunikation altersabhängig filtere, um »unangemessene Inhalte und die Veröffentlichung persönlicher Informationen« zu verhindern. Je nach Alter und »Erfahrung« stehen den Spielern unterschiedliche Sicherheitseinstellungen und Chat-Optionen zur Verfügung. Spieler über 13 Jahren haben beispielsweise mehr Textoptionen im Chat als jüngere. Allerdings lässt sich die Schranke durch die Erstellung eines Fake-Kontos umgehen. Auf eine Anfrage an Ro-



OFFICE of the ATTORNEY GENERAL

PRESS RELEASE | ARCHIVES

Die Pressemitteilung der New Yorker Staatsanwaltschaft zur groß angelegten »Säuberungsaktion«, bei der 2012 mehrere tausend Digitalkonten bekannter Sexualstraftäter gelöscht werden.

OUR OFFICE

MEDIA

RESOURCES

INITIATIVES

CONTACT US

SEARCH



NOTICE: This is an archived press release. Information contained on this page may be outdated. Please refer to our [latest press releases](#) for up-to-date information.

Post date: April 5 2012

Español

A.G. Schneiderman's "Operation: Game Over" Purges Thousands Of Sex Offenders From Online Video Game Networks

First-Of-Its-Kind Online Video Game Sweep Protects The Safety And Security Of Children Statewide

Translate This Page

Sprache auswählen ▼

Powered by Google Google Übersetzer

[Translation Disclaimer](#)

Press Release Archive for indexing

- [December 2018](#)
- [November 2018](#)
- [October 2018](#)
- [September 2018](#)
- [August 2018](#)

blox erhalten wir keine Antwort. Epic Games, das verantwortlich für Fortnite ist, stellt für Elternanfragen ein Kontaktformular zur Verfügung. Die Community-Regeln bleiben ähnlich vage wie bei Roblox. Cybergrooming als Begriff wird in der Regelaufstellung überhaupt nicht erwähnt, während andere digitale Arten von Übergriffen wie Doxing oder Griefing benannt und angesprochen werden. Eltern werden auf einer Unterseite über die Möglichkeit und Bedienung der Kindersicherung informiert. Die gibt es nun in überarbeiteter Version. Dabei wird der Account von Spielern, die jünger als 13 Jahre sind, automatisch eingeschränkt. Einige Features wie die Chat-Kommunikation oder bestimmte Spiele können nicht ohne Zustimmung aktiviert werden. Wir haben Epic Games um ein Statement gebeten, welche Maßnahmen gegen Cybergrooming unternommen werden. Darauf wurde erst nach wiederholten Anfragen eingegangen, wir greifen die Antwort in der nächsten Ausgabe auf.

Tendenz steigend

Die Fälle häufen sich. Laut der Studie »EU Kids online« des Hans-Bredow-Instituts ist jedes dritte Mädchen und jeder vierte Junge im Alter von neun bis 17 Jahren betroffen und wurde schon einmal mit anzüglichen Fragen oder sexualisierter Kommunikation konfrontiert. Tendenz steigend. Allein von 2018 auf 2019 ist die Anzahl der gemeldeten Cybergrooming-Fälle in Deutschland um 34 Prozent auf 3.300 gestiegen. Laut BKA-Statistik ist sie im Jahr 2020 nochmal um 17,6 Prozent gestiegen. Auch eine repräsentative Umfrage der Landesanstalt für Medien NRW aus dem letzten Jahr zeichnet ein bedrückendes Bild. Die Anzahl der Cybergrooming-Fälle nimmt demzufolge stetig zu. Fast ein Viertel der Teilnehmer und Teilnehmerinnen wurde bereits im Netz von Erwachsenen zu einer Vereinbarung aufgefordert, oder es wurden Gegenleistungen für Nacktfotos versprochen. Das ist mehr als in den Vorjahren. Betroffen

sind zudem zunehmend jüngere Kinder, vor allem Acht- bis Zwölfjährige. »Meist versuchen die Täter, eine emotionale Abhängigkeit zu erzeugen. Diese emotionale Abhängigkeit führt unter anderem dazu, dass Cybergrooming oft nicht angezeigt wird«, erklärt Robert de Lubomirz-Treter, Teamleiter der Digitalinitiative ZEBRA bei der Landesanstalt für Medien NRW.

Minderjährige Opfer, verheerende Folgen

Umso drängender wird die Notwendigkeit, Kinder und Jugendliche im digitalen Raum zu schützen. Vor allem auch, weil die Folgen von Cybergrooming verheerend sein können. »Erlebnisse im Zusammenhang mit Cybergrooming können für Betroffene traumatisierend und mitunter schwer zu verarbeiten sein«, so Robert de Lubomirz-Treter. Dabei sei es oft schwierig, Fälle von Cybergrooming aufzudecken. Auch weil es den »typischen« Fall selten gebe, meint Rebecca Michl-Krauß von der Initiative klicksafe: »Oft nutzen Personen beim Cybergrooming Fake-Profil und geben sich beispielsweise als Gleichaltrige aus, auch wenn



Fortnite zieht schon seit vielen Jahren eine vergleichsweise junge Zielgruppe an.

How can I see what my child is doing on Roblox?

Roblox has several ways to monitor account activity. While logged in, you can view the following histories from their related sections:

- Direct and small group chat (Chat feature found in the lower right corner of the apps). There you can see individual chat histories. This feature is limited to Friends, and Friends of Friends.
- Private message history (Messages)
- Friends and Followers (Friends)
- Virtual item purchase and trade history ([My Transactions](#), browser only)
- Creations such as experiences, items, sounds, ads...etc ([Create](#), browser only)
- Recently played experiences (Home, Keep Playing or My Recent)

Additional Security

- [Account Restrictions](#)
This feature allows parents to limit the types of experiences the child can play, and the account's ability to chat. Enabling Account Restrictions will lock an account's Contact Settings so that no one can send messages, chat in-app or in-experience with the child. Account Restrictions will also limit play to experiences that are on a pre-approved list that has been verified by Roblox.
- [Parent PIN](#)
Parents have the option to add a four-digit PIN to lock the account settings. Once a PIN is added, it will be needed to make any changes to the account settings. This feature protects your password, email address, and privacy settings.
- [2-Step Verification](#)
This feature makes it so no one else can login to the account even if they know the password. When your child logs in from a new device Roblox will send you a code via email. The player can not log in without that code. Since only you have access to your email account, only you will be able to get the security code.

Roblox empfiehlt die Einstellung einer Eltern-PIN-Nummer.

sie deutlich älter sind. Aber nicht jeder Cybergrooming-Fall läuft gleich ab. Einige Täter verwickeln Kinder und Jugendliche schnell in sexuelle Gespräche, konfrontieren sie mit pornografischem Material oder fordern intime Aufnahmen. Andere bauen über einen längeren Zeitraum den Kontakt und das Vertrauen auf, bevor es zu sexuellen Übergriffen kommt.« Wesentlich sei, so Michl-Krauß: »Meist werden sehr manipulative Strategien eingesetzt, um ein Abhängigkeitsverhältnis herzustellen. Die Betroffenen werden beispielsweise mit Komplimenten und virtuellen Geschenken überhäuft, bekommen vermittelt, da ist jemand, der mir Aufmerksamkeit schenkt, mir zuhört und mich versteht. [...] Je stärker dieses Machtgefälle greift, desto wahrscheinlicher wird es, das Kind oder den Jugendlichen zu sexuellen Handlungen im digitalen Raum oder auch außerhalb des Internets bringen zu können.« So wie im oben bereits erwähnten Fall in Wolfsburg 2019. Ein 28-jähriger Mann wird verhaftet. Über Chats in Fortnite hat der Mann Minderjährige kennengelernt und sich deren Vertrauen erschlichen. Anschließend verab-

Tipps für Kinder und Eltern

- Für die ersten Schritte im Netz: Kinder brauchen sichere (Surf-)Räume, die dabei helfen, sich online überhaupt zurechtzufinden. Eltern sollten ihre Kinder im Netz begleiten und gemeinsam altersgerechte Angebote aussuchen.
- Auch mit älteren Kindern und Jugendlichen im Gespräch bleiben! Die Realität ist oft, dass Heranwachsende mit ihrer Mediennutzung allein gelassen werden, auch weil sich die Eltern selbst unsicher fühlen. Hier gilt es, am Ball zu bleiben und das Kind (und sich selbst) in Medienkompetenz zu schulen.
- Das heißt auch, das Kind für Fragen zu sensibilisieren, etwa: Welche technischen Möglichkeiten habe ich, um mein Profil zu schützen? Wie kann ich ungewollte Kontakte blockieren und melden? Auf welche Warnsignale sollte ich bei der Kommunikation mit anderen achten? Wo finde ich Hilfe?
- Eltern sollten bei allen Themen und Fragen eine vertrauensvolle Anlaufstelle bleiben.
- Das heißt vor allem auch: Verständnis zeigen und Räume lassen, sich auszuprobieren. Kontrolle, Verbote und Strafen führen dazu, dass Kinder sich verschließen, Dinge im Verborgenen tun und im schlimmsten Fall den Bezugspersonen nichts von Übergriffen erzählen, weil sie Bestrafung fürchten.
- Übergriffe zur Anzeige bringen – bei der nächsten Polizeiwaache oder alternativ über eine Anzeige bei einer Internetwaache.
- Die wichtigste Regel für Eltern lautet: Egal was passiert ist, die Betroffenen von Cybergrooming trifft keine Schuld!

redet er sich via WhatsApp oder das PlayStation-Netzwerk mit ihnen und lockt sie in seine Wohnung in der Wolfsburger Innenstadt. Dort kommt es zu sexuellen Übergriffen. Von sechs Opfern im Alter zwischen zwölf und 13 Jahren ist die Rede.

Höchste Zeit

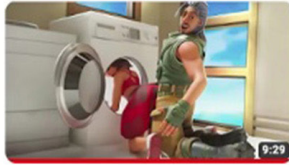
Seit dem Fall Richard Kretovic von 2012 hat sich die digitale Entwicklung noch einmal beschleunigt. Die staatlichen Schutzmechanismen vor Cybergrooming können da kaum Schritt halten. Die Internetnutzung in Deutschland steigt über alle Altersgrenzen hinweg seit Jahren an. Waren es im Jahr 2012 noch vergleichsweise niedrige 76 Prozent, nutzen mittlerweile rund 94 Prozent aller Deutschen das Internet. Die Corona-Pandemie hat diese Tendenz noch verstärkt. Unter den 14- bis 29-Jährigen stieg der Digitalkonsum dabei sogar nochmal an – von 207 Minuten auf 257 Minuten täglich. Der KIM-Studie 2020 (KIM: Kinder, Internet, Medien) vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest zufolge stehen gerade bei Kindern unter 14

Jahren digitale Spiele und Online-Games ganz oben auf der Liste der beliebtesten Freizeitaktivitäten: Insgesamt 60 Prozent der Sechs- bis 13-jährigen spielen mehrmals die Woche. Werktags stieg die Nutzung von 79 Minuten auf 138 Minuten, wodurch sie mehr Zeit damit verbringen als mit sozialen Medien oder anderen Formen digitaler Freizeit. Damit spiegeln Kinder und Jugendliche die Norm, die auch in anderen Altersgruppen in Deutschland gilt: Laut dem game-Bundesverband spielen insgesamt mehr als 37 Millionen Deutsche ab sechs Jahren zumindest gelegentlich – das entspricht 58 Prozent der Gesamtbevölkerung. Mit Umsätzen von rund 4,5 Milliarden Euro ist die deutsche Games-Branche längst ein wichtiger wirtschaftlicher Motor geworden. Aber eben auch ein potenzieller Schauplatz von Cybergrooming.

Immerhin tut sich etwas. Denn: Bis 2021 galt ein Jugendmedienschutz, der im Kern

Roblox ist mehr Spieleplattform als Spiel. Die Angebote dort sind vielfältig.





Meine STIEFSCHWESTER bleibt in WASCHMASCHINE STECKEN!!!! (Geklärt!...) 18K views · 3 months ago



Ich rette IHN vor BÖSEN SCHWESTERN!!!! (Schwestern Geklärt!?) (Fortnite Kurzfilm) 10K views · 3 months ago



Ich PACKE SEINE SCHWESTER!!!! (Er tickt aus!?) (Fortnite Kurzfilm) 9.3K views · 3 months ago



VERRÜCKTER MÖRDER wird von NOSKIN GESTOPPT!!!! (Eskaliert!?) (Fortnit... 4.5K views · 3 months ago



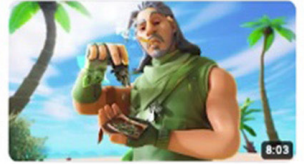
Ich bekomme eine STIEFSCHWESTER!!!! (SIE STECKT FEST!?) (Fortnite Kurzfilm) 9.2K views · 4 months ago



Ich finde 2 CHAYAS in GEHEIMEN TRESORI!!! (Ich bin reich!?) (Fortnite Kurzfilm) 16K views · 4 months ago



FLASCHENDREHEN ESKALIERT!!!! (SIE MUSS GÖT GEBEN!?) (Fortnite Kurzfilm) 14K views · 4 months ago



BAUEN IM NICHTBAUEN MODUS ESKALIERT KOMPLETT... (Ist nur Brokkoli!) 6.4K views · 4 months ago

aus dem Jahr 2002 stammt. Da waren Online-Spiele, Streaming-Plattformen und soziale Netzwerke noch weit entfernte Zukunftsmusik. Doch auch nach dem Inkrafttreten des neuen Jugendschutzgesetzes im Mai 2021, das unter anderem auch vor »Kommunikations- und Interaktionsrisiken«, also etwa vor Cybergrooming schützen soll, gab es Kritik: Die Formulierungen seien zu vage, zu verhalten, zu unverbindlich.

Auch der Cyberkriminologe Thomas-Gabriel Rüdiger kritisiert den Status Quo: »Es gibt kaum verpflichtende Regularien zum effektiven Kinderschutz. So sind Online-Spiele nicht im Netzwerkdurchsetzungsgesetz aufgenommen, was dazu führt, dass es keine verpflichtenden Meldefunktionen gibt.« Sein Fazit: »Insgesamt kann man sagen, dass gerade der Bereich der Online-Spiele beim Schutz von Kindern relativ schlecht aufgestellt ist.« Auch die Polizeiarbeit in Deutschland gehe bislang noch zu oft an der Lebens- und Gaming-Realität der Betroffenen vorbei: »Die Plattformen, die die Polizei bedient, sind solche, die eher weniger von Minderjährigen genutzt werden«, schreibt Rüdiger etwa in der Fachzeitschrift pvt. Andere Länder sind da schneller. Wie etwa die USA schon 2012 bei der Aktion »Operation: Game Over« oder die dänische Polizei. Die unterhält seit April 2022 eine Polizeipatrouille, die speziell dafür ausgebildet und zuständig ist, sich undercover im digitalen Wendekreis von Fortnite, Twitch, Discord, Steam, Minecraft und Co. zu bewegen, um Übergriffe frühzeitig zu erkennen und zu verhindern. Immerhin: Die deutsche Gesetzgebung zieht nach. »Im Jahr 2020 wurde die sogenannte Versuchsstrafbarkeit eingeführt, um die Gesetzeslage zu verschärfen«, so Rebecca Michl-Krauß. »Mit der Änderung werden nunmehr auch solche Fälle juristisch verfolgt, in denen Tatverdächtige glauben, auf ein Kind einzuwirken, während sie tatsächlich jedoch mit Erwachsenen kommunizieren.« Etwa mit verdeckten Ermittlerinnen und Ermittlern. Das erlaube ein effizienteres Durchgreifen, so Michl-Krauß.

Auch dem Branchenverband game ist das Thema natürlich sehr wichtig, auch wegen der Außenwirkung: »Als Games-Branche nehmen wir unsere Verantwortung gegenüber Kindern und Jugendlichen besonders ernst«, so der Geschäftsführer Felix Falk auf Nachfrage. Falk war zuvor Geschäftsführer der Jugendschutzeinrichtung USK, hat also durchaus Einblick in die Thematik. »Unsere Mitglieder setzen sich stark gegen Online-Risiken ein, zu denen auch Cybergrooming zählt, beispielsweise durch technische Maßnahmen in den Spielen, durch Meldesysteme oder Elternkontrollfunktionen«, erklärt Falk. »Darüber hinaus spielen neue digitale Nutzungsrisiken auch bei der USK eine wichtige Rolle, die für die Jugendschutzprüfung von Com-

puter- und Videospielen zuständig ist. Mit Projekten wie dem Elternratgeber leistet sie zudem wichtige Aufklärungsarbeit.« Diese oft mühsame Aufklärungsarbeit ist natürlich ganz zentral, denn: »Interaktionsrisiken lassen sich technisch und regulatorisch natürlich nicht vollständig ausschließen. Darum ist der Aufbau von Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen besonders wichtig. Für ein gesundes Aufwachsen mit digitalen Medien geht es um das gute Zusammenspiel von Unternehmen, Politik und Behörden sowie Eltern.«

Warnsignale erkennen

Nicht nur Staat und Branchenverbände sind also gefragt. Jeder Mediennutzer kann und sollte die Augen offen halten. Im Zweifelsfall sollte man schnell handeln, empfiehlt Rebecca Michl-Krauß: »Für diejenigen, die Belästigungen beobachten oder selbst betroffen sind, gilt es, das auf jeden Fall beim jeweiligen Dienst zu melden und das Profil zu blockieren.« Allerdings finde Cybergrooming vor allem in Privat-Chats statt – und da bekommen andere unter Umständen gar nichts von den möglichen Übergriffen mit. Empfehlenswert sei, so Michl-Krauß, Kinder und Jugendliche für bestimmte Warnsignale zu sensibilisieren, die auf Cybergrooming hindeuten könnten. Sie nennt Beispiele: »Gibt die fremde Person beispielsweise nicht viel von sich preis, möchte aber sehr viel über das Kind wissen? Gibt es Komplimente oder sogar virtuelle Geschenke? Wird das Kind dazu aufgefordert, die Kamera anzumachen, während aber die Kamera des Chat-Kontakts ausbleibt? Und natürlich: Werden intime oder pornografische Aufnahmen versendet oder wird gefordert, eigene intime Aufnahmen zu senden?«



Die BBC berichtete schon vor einiger Zeit über die Gefahren in Roblox.

EPIC GAMES-KINDERSICHERUNG

Epic möchte Familien die nötigen Werkzeuge an die Hand geben, um informierte Entscheidungen über ihre digitalen Erfahrungen treffen zu können. Mithilfe unserer Kindersicherung verwalten Sie:

- Den Zugriff Ihres Kindes auf soziale Funktionen sowie Käufe in Spielen, die Eigentum von Epic sind und von Epic betrieben werden, einschließlich Fortnite, Fall Guys und Rocket League.
- Welche Spiele Ihr Kind über den Epic Games Store herunterladen kann.

Diese Einstellungen können sowohl über das [Epic-Konto-Portal](#) als auch das Fortnite-Kindersicherung-Menü eingerichtet oder angepasst werden. Darüber hinaus sind weitere Einstellungen auf Spielplattformen wie PlayStation®, Xbox, Nintendo Switch™ und mobilen Geräten verfügbar.



Setting Up and Customizing Parental Controls

Auf seiner Webseite gibt Epic Games Tipps zur Kindersicherung.

sei es deshalb sehr wichtig, sich an die Polizei zu wenden und die Anzeigenwahrscheinlichkeit zu erhöhen.

Was sich ändern muss

Gerade Eltern und sonstige Bezugspersonen von Kindern und Jugendlichen stehen natürlich in der Sorgfaltspflicht. Aber: »Wir dürfen die Verantwortung nicht allein bei den Eltern sehen«, macht der Cyberkriminologe Rüdiger deutlich. Die Bundesrepublik müsse hingegen auf mehreren Ebenen nachbessern: »Wir brauchen endlich die Vermittlung von Medienkompetenz ab der ersten Schulklasse in ganz Deutschland. [...] Die Sicherheitsbehörden und damit die Polizei müssen effektiver gegen Sexualtäterinnen und -täter im Netz vorgehen.«

Dabei verweist Rüdiger nochmal auf die dänische digitale Polizeistreife: »In Deutschland findet so etwas weitestgehend nicht statt, und das wissen Täterinnen und Täter auch.« Seine Erfahrung sei,

dass gerade die deutschen Sicherheitsbehörden den gesamten Gaming-Bereich immer noch nicht ernst genug nehmen: »Gaming wird immer noch als Spielerei angesehen oder es werden, wenn überhaupt, völlig überholte und unnötige Diskussionen wie zu digitalen Spielen und Gewalt geführt.«

Ein zentraler Aspekt sei außerdem, dass für Kinder und Jugendliche die Hürde, sich polizeilich Hilfe zu holen, zu hoch sei. Rüdiger vermutet, dass wahrscheinlich nur wenige Kinder in der Lage seien, eine Anzeige durchzuführen. »Das ist ja teilweise sogar für Erwachsene schon schwierig.« Diese Tatsache gepaart mit der Scham, die bei Betroffenen oft auftrete, sowie der Angst, von den Eltern bestraft zu werden, mache Anzeigen und damit Strafverfolgung unwahrscheinlich. Rüdiger spricht sich an dieser Stelle klar für neue Strukturen aus: »Ich wünsche mir eine Kinder-Online-Wache, in der rund um die Uhr Fachpersonal – Pädagogen, Polizisten und Psychologen – sitzen und per Video-Chat als Hilfe für Kinder zur Verfügung stehen.« Das aber sei, zumindest zum jetzigen Zeitpunkt, noch eine Utopie. ★

Heranwachsende sollten von ihren Bezugspersonen darin gestärkt werden, den Kontakt sofort abubrechen, wenn sie sich in einem Chat nicht wohl fühlen oder übergriffiges Verhalten erleben. Robert de Lubomirz-Treter von der Initiative ZEBRA nennt weitere Warnsignale, sogenannte Red Flags: »Möchte die Kontaktperson schnell in private Messenger wechseln, sollte einen das hellhörig machen. Täter tun dies, weil die Kommunikation darüber schwierig rückverfolgbar ist, wenn es zu einer Anzeige kommt. Zu Beginn arbeiten sie häufig mit einem Übermaß an Verständnis und bauen dann schnell sozialen Druck auf.« Wenn eine fremde Person nach Videos oder Fotos frage, sollte man dies selbstverständlich immer verweigern. Spätestens wenn die Person dann ungehalten werde und mehr Druck aufbaue, sollte der Kontakt dem entsprechenden sozialen Netzwerk gemeldet und natürlich auch in den eigenen Einstellungen blockiert werden. Robert de Lubomirz-Treter: »In solchen Fällen ergibt es Sinn, Chat-Verläufe und Screenshots zu sichern.«

Vorfälle zur Anzeige bringen

So geradlinig lägen die Fälle aber oft nicht, meint der Cyberkriminologe Thomas-Gabriel Rüdiger: »Ein Klassiker ist tatsächlich meist eine Kommunikationsführung nach dem Motto ›Hi, wie geht's?‹, ›Wie alt bist du?‹ und ›Hast du WhatsApp?‹« Das Problem ist offensichtlich: »Gerade Anbahnungen ohne klaren sexuellen Bezug sind nur schwer zu unterscheiden von unproblematischen Kommunikationen unter Gleichaltrigen.« Aufhorchen sollte man, wenn Freunde oder Bekannte eines Kindes oder Jugendlichen meinten, dass das Kind mit »irgendjemandem komisch« schreiben würde, so Rüdiger.

Wichtig sei, so der Leiter des Instituts für Cyberkriminologie an der Hochschule der Polizei Brandenburg: »Wenn man auf eindeutige Chat-Kommunikationen bei Kindern oder Jugendlichen stößt, sollte man zunächst den Drang unterdrücken, den Täter oder die Täterin anzuschreiben.« Das dürfte gerade betroffenen Eltern schwerfallen, sei aber ganz zentral, um die Person nicht zu warnen und die Strafverfolgung dadurch zu erschweren. »Der beste Weg in so einem Fall ist es, direkt zur nächsten Polizei-Wache zu gehen oder alternativ eine Anzeige über eine Internetwache zu machen«, rät Thomas-Gabriel Rüdiger. Auch Beratungsstellen könnten natürlich ein erster Anlaufpunkt sein, meint der Cyberkriminologe. Der Vorfall sollte jedoch unbedingt zur Anzeige gebracht werden, das geht de facto ausschließlich über die Polizei. Zu bedenken ist: »Täterinnen und Täter haben teilweise viele Opfer, von denen nur sehr wenige eine Konfrontation auch zur Anzeige bringen«. Auch um andere zu schützen,

Anlaufstellen für Eltern und Bezugspersonen

- **Hilfe-Telefon Sexueller Missbrauch:** Hier bekommen Bezugspersonen betroffener Kinder fachkundige Unterstützung bei den nächsten Schritten. Etwa bei der Frage, ob und wie Anzeige erstattet werden kann und welche Unterstützung das betroffene Kind jetzt am besten braucht.
- Bei der Internet-Beschwerdestelle oder [jugendschutz.net](#) können sich Bezugspersonen melden, wenn beispielsweise intime oder kinderpornografische Aufnahmen des Kindes im Internet veröffentlicht wurden.
- Verdachtsfälle von Cybergrooming können unter <https://www.fragzebra.de/cybergrooming> direkt gemeldet werden. Ein Team von Juristinnen und Juristen der Landesanstalt für Medien NRW prüft den gemeldeten Verdacht und leitet diesen – soweit er begründet ist – an die ZAC NRW weiter (Zentral- und Ansprechstelle Cybercrime Nordrhein-Westfalen, eingerichtet bei der Staatsanwaltschaft in Köln).
- ZEBRA (www.fragzebra.de) ist auch die Anlaufstelle, bei der Fragen zum Thema Cybergrooming gestellt werden können.
- Auch unter www.klicksafe.de/cybergrooming finden Eltern unterschiedliche Materialien zum Thema Cybergrooming.
- Die wichtigste Regel für Eltern lautet: Egal, was passiert ist, die Betroffenen von Cybergrooming trifft keine Schuld!