

# Kinder- und Jugendschutz im Netz: Gefahren des Cyber-Grooming in virtuellen Welten

---

*Georg Ehrmann  
Deutsche Kinderhilfe e.V.*

*Ulrike Lucke  
Universität Potsdam*

*Manuel Mulder  
Polizei der Niederlande*

*Thomas-Gabriel Rüdiger  
FH der Polizei Brandenburg*

*Thomas Schulz-Spirohn  
Staatsanwaltschaft Berlin*

*Jürgen Storbeck  
ehem. Leiter Europol*

*Dietmar Woidke  
Brandenburgischer Innenminister*

Die EU hat sich ausdrücklich zum Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet bekannt [1]. Die Diskussionen zum Kinderschutz sind in der EU jedoch letztlich fokussiert auf die Frage, ob gefährliche Webseiten nur gesperrt oder komplett gelöscht werden sollen. Dies ist nicht zielführend in Online-Umgebungen (wie virtuellen Welten, Browser-basierten Spielen oder Online-Apps), sondern einer veralteten, inhalts-orientierten (nicht: kommunikations-orientierten) Sichtweise verhaftet. Annähernd jedes Kind beginnt das Internet durch Online-Spiele für sich zu entdecken [2]. Diese Online-Umgebungen werden insbesondere durch die Interaktion und Kommunikation mit anderen Spielern (z.B. gemeinsame Spielerlebnisse, Chats) attraktiv. Hier gibt es spezielle Angebote mit kindgerechtem Design und Spielmechanismus, in denen Minderjährige besonders leicht emotionale Bindungen zu anderen Spielern eingehen. Dies wird von Pädokriminellen gezielt ausgenutzt [3]. Eine derartige Anbahnung von sexuellen Interaktionen mit Kindern und Jugendlichen wird als Cyber-Grooming bezeichnet [4].

Diesem wichtigen und bislang nicht hinreichend beachteten Thema widmete sich erstmals die Veranstaltung „Protection of Children and Minors in the Internet – Perils of Virtual Worlds“ am 19. September 2012 in Brüssel. Ausgehend von einem kriminologischen Abriss des Phänomens wurden juristische, gesellschaftliche und technische Aspekte des Schutzes von Kinder und Jugendlichen vor Cyber-Grooming von Fachexperten erörtert sowie erste Praxiserfahrungen mit virtuellen Polizeiwachen in einem Online-Kinderspiel präsentiert. Der politische Rahmen wurde anschließend mit Vertretern von EU-Kommission und -Parlament diskutiert. Alle Beteiligten stimmten darin überein, dass das Internet ein wichtiger Bestandteil der heutigen Medienrealität ist und daher die Vermittlung von Medienkompetenz und der Schutz von Minderjährigen ein zentrales Anliegen darstellen.

Im Ergebnis wurden Mängel an Gesetzgebung, Aufdeckung, Strafverfolgung und Prävention aufgezeigt sowie ein erster Katalog möglicher Gegenmaßnahmen erarbeitet. Als nötig wurden u.a. angeregt: eine überarbeitete Alterseinstufung von Online-Spielen (Altersstufen, Kriterien und Verantwortliche), eine adäquate Medienerziehung von Kindern bzw. Schulung von allen anderen Beteiligten (Erzieher/Lehrer, Polizisten und Staatsanwälte, Betreiber) sowie eine generelle Sensibilisierung der Gesellschaft für die Interaktions- und Kommunikationsrisiken des Internet. Zudem wurde die Einrichtung technischer Erkennungs- und Sperrmechanismen in Online-Umgebungen diskutiert, die sich im Spannungsfeld zwischen Sicherheit und Datenschutz bewegen. Weitere Aktivitäten zur Ausarbeitung und Umsetzung der vorgeschlagenen Maßnahmen werden folgen.

[1] Richtlinie 2011/93/EU des Europäischen Parlaments und des Rates vom 13. Dezember 2011 zur Bekämpfung des sexuellen Missbrauchs und der sexuellen Ausbeutung von Kindern sowie der Kinderpornografie sowie zur Ersetzung des Rahmenbeschlusses 2004/68/JI des Rates. Amtsblatt der Europäischen Union, L 335/1, 17.12.2011.

[2] S. Livingstone, L. Haddon, A. Görzig, K. Ólafsson: „EU Kids Online“, Final Project Report, 2011.

[3] C. Krebs, T. Rüdiger: „Gamecrime und Metacrime: Strafrechtlich relevante Handlungen im Zusammenhang mit virtuellen Welten“, Verlag für Polizeiwissenschaft, Dezember 2010.

[4] M. Arnsperger: „Cyber Grooming im Chat: Gefährliche Anmache im Internet“, stern, Dezember 2008.