

Bundesministeriums für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Unabhängige Expertenkommission

"Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt"

Glinkastraße 24

10117 Berlin

01.02.2026

Stellungnahme für die "Unabhängige Expertenkommission Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt" zum Thema "Perspektiven von Kindern und Jugendlichen"

Sehr geehrte Frau Schön,

sehr geehrter Herr Prof. Dr. Köller,

wir bedanken uns für die Einladung zum Hearing zum Thema "Perspektiven von Kindern und Jugendlichen". Als Kinderhilfswerk der Vereinten Nationen hat UNICEF das Mandat, die Umsetzung der in der UN-Kinderrechtskonvention verbrieften Rechte von Kindern weltweit und für jedes Kind zu befördern. UNICEF Deutschland setzt sich seit 1953 für die Berücksichtigung der Belange von Kindern in Politik und Gesellschaft in Deutschland ein. Vor diesem Hintergrund nutzen wir gerne die Gelegenheit, vorab wie folgt Stellung zu nehmen.

1. Einleitung

Ziel und Gegenstand der Stellungnahme ist eine kinderrechtliche Einordnung der aktuellen Diskussion zu digitalem Kinderschutz und Kinderrechten, sowie die Beantwortung des von der Unabhängigen Expertenkommission „Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt“ gestellten Fragenkatalogs, soweit uns Daten vorliegen. Zunächst geht die Stellungnahme auf die Grundsätze der UN-Kinderrechtskonvention ein, die bei allen Maßnahmen und Regulierungen Berücksichtigung finden müssen. Im Anschluss werden die Chancen, die die digitale Welt Kindern und Jugendlichen bietet, näher beleuchtet. Es folgen die Perspektiven

von Kindern weltweit und aus Deutschland, sowie die generellen Herausforderungen einer Regulierung und mögliche Handlungsempfehlungen.

2. Grundsätze der UN-Kinderrechtskonvention

Deutschland verpflichtete sich mit Ratifizierung im Jahr 1992 dazu, die UN-Kinderrechtskonvention umzusetzen. Sie gilt seither im Rang eines Bundesgesetzes (vgl. Art. 59 GG) und ist nach dem Grundsatz der völkerrechtsfreundlichen Auslegung aus Art. 25 GG zur Auslegung und Anwendung von Gesetzen heranzuziehen. Die UN-Kinderrechtskonvention erkannte Kinder erstmals als Träger eigener Rechte an. Als Kind gilt nach der UN-KRK jeder Mensch bis zur Vollendung des 18. Lebensjahrs.

Die Kinderrechte sind, wie alle Menschenrechte, universell, unveräußerlich und unteilbar und können nicht isoliert betrachtet werden. Daraus ergibt sich, dass Schutz-, Förder-, und Beteiligungsrechte (*"provision, protection, participation"*) stets gleichrangig zu berücksichtigen sind, um Kindern eine bestmögliche Entwicklung und Aufwachsen zu gewährleisten. Bei der Umsetzung der Kinderrechte sind daher immer die folgenden Grundsätze heranzuziehen:

das Recht auf Nichtdiskriminierung, das Recht auf Leben und Entwicklung und das Recht auf Berücksichtigung der Meinung und Perspektive der Kinder sowie das Wohl des Kindes (*"best interest of the child"*).¹ Diese Grundsätze sind bei allen angedachten Maßnahmen zu berücksichtigen und dienen als Leitfaden für die Verwirklichung der Kinderrechte, auch im digitalen Umfeld. Insbesondere die konsequente Berücksichtigung des Kindeswohls kann als Maßstab zur Abwägung der Einführung von Maßnahmen herangezogen werden.² Zur Auslegung der Kinderrechte sind insbesondere die General Comments heranzuziehen. Für den digitalen Raum wurden bereits 2021 die Auslegungsgrundsätze erarbeitet.³

3. Digitale Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen: Chancen für Teilhabe, Bildung, Freizeit und Mitbestimmung in der digitalen Welt und in künftigen technologischen Entwicklungen

Die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen hat sich längst zu einem erheblichen Teil auf digitale Medien ausgeweitet. Sie nutzen dabei unzählige Apps, Social Media-Plattformen

¹ Ausschuss für die Rechte des Kindes (2021). *Allgemeine Bemerkung Nr. 14 (2013) über die Rechte der Kinder im digitalen Umfeld*. Monitoring-Stelle UN-Kinderrechtskonvention & BAG Kinderinteressen e.V. (Hrsg.). [Übereinkommen über die Rechte des Kindes](#)

² Ausschuss für die Rechte des Kindes (2021). *Allgemeine Bemerkung Nr. 25 (2021) über die Rechte der Kinder im digitalen Umfeld*. Monitoring-Stelle UN-Kinderrechtskonvention & BAG Kinderinteressen e.V. (Hrsg.). [Übereinkommen über die Rechte des Kindes](#)

³ BAG Kinderinteressen e.V. & Monitoring-Stelle UN-Kinderrechtskonvention des Deutschen Instituts für Menschenrechte. (o.J.). *Kinderrechtekommentare* [Home - kinderrechtekommentare](#)

und Online-Spiele.⁴ Der digitale Raum ist seit langem ein integraler Bestandteil des Alltags von Kindern und Jugendlichen, sei es zur Freizeitgestaltung, als Tool für Bildung oder zur sozialen Teilhabe. Dabei unterscheidet sich das Nutzungsverhalten nach Alter, Interessen, sozialem Hintergrund und individueller Lebenssituation.⁵ Kindern und Jugendlichen werden im digitalen Raum viele Chancen eröffnet,⁶ während sie gleichzeitig einer Vielzahl von unkalkulierbaren Risiken ausgesetzt sind, denen sie viel zu oft alleingelassen gegenüberstehen.⁷ Die Nutzung des Potentials des digitalen Raums hängt stark von Zugang, digitalen Kompetenzen der Kinder und Jugendlichen, Eltern und Fachkräften ab, sowie von der verantwortungsvollen Gestaltung und Regulierung des digitalen Raums.

a. Teilhabe und Bildung

Der digitale Raum eröffnet die Möglichkeit, räumliche und körperliche Barrieren abzubauen. So können digitale Kommunikation und Assistenztechnologien, wie Screenreader, Sprachsteuerung oder KI-gestützte Übersetzungen, u.a. Kindern und Jugendlichen mit Behinderungen, geflüchteten Kindern oder Kindern in ländlichen Räumen eine aktivere Teilnahme am gesellschaftlichen Leben ermöglichen, wenn sie gezielt und verantwortungsvoll eingesetzt werden. KI-Systeme ermöglichen Kindern neue Chancen durch personalisierte Lernsysteme, die sich an individuelle Bedürfnisse, Lernstile und das Lerntempo anpassen und das Verständnis schwieriger Inhalte verbessern. Spiel und Kreativität können gefördert werden, indem Kinder Geschichten, Kunstwerke, Musik oder Software erstellen können, auch ohne tiefergehende Programmierkenntnisse.⁸

Für viele Jugendliche ist der digitale Raum zudem der einzige Ort, um Gleichgesinnte zu finden, darunter LGBTQ+ Jugendliche und andere vulnerable Gruppen. Es bietet die Möglichkeit niedrigschwelliger Beteiligung durch soziale Netzwerke, Messenger und Online-Communities. Dadurch fällt es Kindern und Jugendlichen leichter, Kontakte zu knüpfen, sich auszutauschen und Unterstützung zu finden, und das nicht nur lokal, sondern über globale Grenzen hinweg.

Dieses Potential entfaltet sich jedoch nur dann, wenn Kinder und Jugendliche auch mit den entsprechenden Kompetenzen ausgestattet sind, die die Teilhabe ermöglichen. Ob dies

⁴ United Nations Children's Fund, 'Keeping children safe online: Trends in online platform regulation and emerging lessons, Policy brief', UNICEF, New York, December 2025. <https://www.unicef.org/documents/keeping-children-safe-online>

⁵ Özkul, D., Vosloo, S., & Baghdasaryan, B. (2025). *Best interests of the child in relation to the digital environment*. UNICEF Office of Research – Innocenti. [UNICEF-Innocenti-Best-interests-child-digital-environment-brief-2025.pdf](#)

⁶ UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight. (2025). *Childhood in a digital world: Screen time, digital skills and mental health*. United Nations Children's Fund (UNICEF). [Childhood in a Digital World | Office of Strategy and Evidence Innocenti](#)

⁷ Özkul, D., Vosloo, S., & Baghdasaryan, B. (2025). *Best interests of the child in relation to the digital environment* [Working paper]. UNICEF Office of Research – Innocenti. [UNICEF-Innocenti-Best-interests-child-digital-environment-brief-2025.pdf](#)

⁸ UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight. (o. J.). *Generative AI: Risks and opportunities for children*. UNICEF. [Generative AI: Risks and opportunities for children | Office of Strategy and Evidence Innocenti](#)

gelingt, hängt entscheidend ab vom Handeln Erwachsener, sowohl in Wirtschaft und Politik als auch im persönlichen Umfeld.

Unter Computer- und informationsbezogenen- Kompetenzen versteht man individuelle Fähigkeiten, digitale Medien zum Recherchieren, Gestalten und Kommunizieren von Informationen zu nutzen und zu bewerten. Diese Fähigkeiten werden sowohl im häuslichen Umfeld als auch in der Schule und am Arbeitsplatz für Kommunikation, Information und Lernen benötigt und gewinnen für die Vorbereitung auf den Beruf und die lebenslange Weiterbildung zunehmend an Bedeutung. Durch die fortschreitende Digitalisierung und das Aufkommen neuer Technologien, z.B. Künstlicher Intelligenz (KI), sind Kompetenzen im Umgang mit digitalen Geräten und Informationen unerlässlich.⁹

UNICEF hat deshalb seinen Leitfaden zum Thema KI aktualisiert. Er enthält wichtige Empfehlungen für Regierungen und den privaten Sektor, die einen erheblichen Einfluss auf die Steuerung und Entwicklung von KI-Systemen haben.¹⁰

b. Freizeit und Partizipation

Digitale Räume ermöglichen Kindern eine Vielzahl von Freizeitaktivitäten, in denen sie spielerisch lernen oder sich kreativ entfalten können. Sie können sich ortsunabhängig miteinander austauschen, verabreden und auch über große Distanzen und längere Zeiträume hinweg in Verbindung bleiben. Mit Hilfe digitaler Tools können selbstständig Inhalte (Videos, Musik, Podcasts) erstellt und privat oder (teil-)öffentlich geteilt werden. Zudem schaffen Gaming, Online-Spiele, virtuelle Räume und soziale Plattformen Gemeinschaftserlebnisse. Darüber hinaus gibt es online eine Bandbreite von Partizipationsmöglichkeiten. Social-Media-Kanäle erleichtern politische Meinungsäußerung und Engagement. Online-Petitionen, digitale Bürgerbeteiligung, E-Partizipationsplattformen sind für Kinder und Jugendliche niedrigschwellig zugänglich.

Beispielsweise können auch bestimmte und in bestimmter Form angewandte Videospiele zum Wohlbefinden von Kindern beitragen und es fördern. Eine Studie¹¹ fand starke Hinweise, dass soziale Interaktion durch digitales Spielen eine wichtige Quelle sozialer Verbindungen für Kinder sein kann, denen es möglicherweise schwerfällt, mit anderen in Kontakt zu treten. Allerdings müssen Spieldesigner dafür bei der Spielentwicklung die

⁹ UNICEF Deutschland. (2025). *UNICEF-Bericht zur Lage der Kinder in Deutschland 2025* (S. 46). d621666e6a2f3c427c427ccf96df887e

¹⁰ UNICEF Office of Research – Innocenti. (2025). *Guidance on AI and children*. United Nations Children's Fund (UNICEF). [Guidance on AI and children | Office of Strategy and Evidence Innocenti](#)

¹¹ UNICEF Office of Research – Innocenti. (2024, 29. April). *Video games can have a positive impact on children – if they are designed right, says new study*. United Nations Children's Fund (UNICEF). [Video games can have a positive impact on children – if they are designed right, says new study](#)

Bedürfnisse von Kindern berücksichtigen.¹² Denn längst nicht alle Spiele haben einen positiven Einfluss auf Kinder.¹³

KI-Systeme ermöglichen es Kindern, kreativ zu sein und auf neue Weise zu spielen. KI-Systeme werden auch von UNICEF, eingesetzt, um das Lernen besser zu unterstützen und den Zugang zu Bildungsinhalten für alle Kinder, einschließlich Kindern mit Behinderungen, zu verbessern. Die Initiative „*Accessible Digital*“¹⁴ nutzt KI, um Lernmaterialien mit Sprachausgabe, Bildunterschriften, vereinfachten Texten und weiteren Funktionen auszustatten, damit sie für alle Kinder, einschließlich Kindern mit Behinderungen, besser zugänglich sind.¹⁵

c. Fazit digitale Lebenswelten

Die digitale Welt bietet Chancen für mehr Teilhabe, bessere Bildung, vielfältige Freizeitgestaltung und stärkere Mitbestimmung. Entscheidend ist jedoch, dass der digitale Raum für Kinder und Jugendliche sicher gestaltet und die Medienkompetenz aller Altersklassen gezielt gefördert werden. Neben den Chancen, die der digitale Raum bietet, besteht gleichzeitig das Risiko, dass sich Ungleichheiten bezüglich der Teilhabe, Bildung, Freizeit und Mitbestimmung unter Kindern und Jugendlichen massiv verstärken. Darüber hinaus können der Konsum schädlicher Inhalte sowie der übermäßige Konsum digitaler Inhalte insgesamt Kinder in ihrer Entwicklung hemmen bzw. schädigen. Es ist daher die Aufgabe aller Akteure, die Risiken für Kinder und Jugendliche zu minimieren, indem Kinderschutz auf allen Ebenen priorisiert wird. Gleichzeitig sollten für Unternehmen Anreize geschaffen werden, kindgerechte Räume zu entwickeln, in denen Kinder positive Lernerfahrungen machen können und besonders benachteiligte Gruppen besonders gefördert werden.

4. Perspektiven von Kindern und Jugendlichen

Kinder und Jugendliche sind nach der UN-KRK eigenständige Rechtsträger und Experten ihrer eigenen Lebenswelt. Sie sind bei allen Angelegenheiten, die sie betreffen, altersangemessen zu beteiligen (vgl. Art. 12 UN-KRK). Bei anstehenden Maßnahmen und Regelungen, die ihre Lebenswelt derart einschneidend betreffen werden, wie der Zugang

¹² UNICEF Office of Research – Innocenti. (2022). *Responsible Innovation in Technology for Children: Digital technology, play and child well-being*. United Nations Children's Fund (UNICEF). [UNICEF-RITEC-Digital-technology-play-child-wellbeing-2022.pdf](#)

¹³ UNICEF Office of Research – Innocenti. (2024, 29. April). *Video games can have a positive impact on children – if they are designed right, says new study*. United Nations Children's Fund (UNICEF). [Video games can have a positive impact on children – if they are designed right, says new study](#)

UNICEF Child Rights and Business. (2024). *RITEC Design Toolbox: Designing for children's well-being in digital play*. United Nations Children's Fund (UNICEF). [RITEC Design Toolbox | UNICEF Child Rights and Business](#)

¹⁴ UNICEF. (o. J.). *Accessible digital textbooks for all*. UNICEF Digital Education, <https://www.unicef.org/digitaleducation/accessible-digital-textbooks>

¹⁵ Cantella, S. T., Carnelli, M., & de Barbeyrac, J. (2025). *Can AI help bridge the gap in inclusive education?*. UNICEF Office of Research – Innocenti. [Can AI help bridge the gap in inclusive education? | Office of Strategy and Evidence Innocenti](#)

zu und der Umgang mit sozialen Medien und generell die Teilhabe am digitalen Raum, erwarten Kinder und Jugendliche, dass ihre Meinung berücksichtigt wird und sie mitsprechen können.¹⁶

a. Erfahrungen und Erwartungen von Kindern und Jugendlichen im digitalen Raum

Aktuelle internationale Zahlen zeigen, dass KI im Leben von Kindern eine immer größere Rolle spielt. Im Rahmen des Projekts „*Children's Best Interests in a Digital World*“¹⁷ befragte UNICEF Kinder im Alter von zehn bis 17 Jahren zu ihrem Wohl in Bezug auf den digitalen Raum. In allen sieben Ländern (Brasilien, Indien, Malaysia, Sierra Leone, Spanien, Uganda und Vereinigte Staaten) sprachen die Kinder über KI, als sie über ihre Rechte und ihr Wohl diskutierten, obwohl das nicht im Mittelpunkt der Befragung stand. In allen Ländern scheinen Kinder trotz unterschiedlicher Zugangsbedingungen und digitaler Kompetenzen KI zu nutzen. Dabei verstehen sie sowohl die Vorteile als auch die Risiken. Auch wenn sich teilweise Lücken in der KI-Kompetenz offenbaren.

Als Vorteil erkennen Kinder die Lernunterstützung an, die KI-Tools bieten. Insbesondere die Erklärung und Zusammenfassung von komplexen Themen wissen sie zu schätzen. Einige Kinder nutzen KI als „Lehrer“ oder „Begleiter“ zum Lernen, um beispielsweise die Ergebnisse von Internetsuchen zu überprüfen.

“I like studying with ChatGPT, can do schoolwork and learning [sic] Malay.”

Malaysia, age group 14-17

KI wird von Kindern auch genutzt, um Fakten zu überprüfen, Suchergebnisse zu verfeinern und Informationen zu erhalten.

“Sometimes you search for information, and it seems like something completely unrelated that you didn't want. And it doesn't explain it right. So, you can use artificial intelligence.” Brazil, age group 14-17

Kinder wünschen sich eine positive Nutzung von KI. Einige Kinder äußerten ihre Bedenken hinsichtlich des Missbrauchs von KI. Die meisten Bedenken hatten sie in Bezug auf ihre Sicherheit, ihr Wohlbefinden und ihre Privatsphäre. Skepsis zeigten Sie auch in Bezug auf die Grenzen der KI und auf mögliche Abhängigkeiten bei der Bewältigung bestimmter Aufgaben.

¹⁶ UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight. (2023). *A tumultuous world through children's eyes: The Changing Childhood Project – A multigenerational, international survey on climate change knowledge, information, trust and identity*. United Nations Children's Fund (UNICEF). [UNICEF-Innocenti-Changing-Childhood-2023.pdf](#)

¹⁷ UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight. (2025, Februar). *Best interests of the child in relation to the digital environment*. UNICEF Innocenti. [Best Interests of the Child in Relation to the Digital Environment | Office of Strategy and Evidence Innocenti](#)

Eine der größten Sorgen der Kinder betrifft schädliche Inhalte, wie sexuelle Ausbeutung und Missbrauch von Kindern im Internet, sowie betrügerische Deepfakes, die zu Mobbing und vielen anderen Problemen führen können.

"I wish that the future people don't use AI to edit nude pictures of young children and post it online!"; India, age group 14-17

Bedenken haben Kinder hinsichtlich des Datenschutzes und wie KI für die Empfehlung von Inhalten, die Filterung von Inhalten und die Altersüberprüfung eingesetzt wird. Sie scheinen zu glauben, dass KI in seinen Einsatzmöglichkeiten und Können begrenzt ist. Hinsichtlich des Datenschutzes sind einige Kinder der Meinung, dass KI ihre Daten stehlen kann und eine Gefahr für ihr Recht auf Privatsphäre darstellt. Im Interesse der Kinder sollte KI so gestaltet sein, dass Kinder ihr Recht auf Privatsphäre nicht gegen ihr Recht auf Lernen eintauschen müssen.

"If we don't know anything, finding it in ChatGPT can help but in the long-run they steal our data."; Malaysia, age group 14-17

"Age filters often fail, especially if they are made by AI or are not adapted to the age indicated."; Spain, age group 14-17

Kinder scheinen außerdem zu glauben, dass KI das menschliche Denken untergraben und sich negativ auf die Denk- und Analysefähigkeit der Menschen auswirken kann und dass es negative Auswirkungen haben kann, sich beim Lernen auf KI zu verlassen. Ihnen ist auch bewusst, dass KI-Systeme Fehler machen, z. B. Halluzinationen erzeugen, und dies Auswirkungen auf das Lernen und die Verbreitung von Fehlinformationen hat.

"You take [your assignment], throw it in the chat, the chat creates your writing. Did you learn to write? Did you learn to make sense?"; Brazil, age group 14-17

"AI is replacing thought and analysis."; Spain, age group 14-17

"AI can give you false information and you don't learn anything."; Spain, age group 14-17

Allerdings gibt es bei einigen Kindern eine Lücke in der KI-Kompetenz, da sie kein tiefgreifendes Verständnis von KI, ihren Grenzen, ihrem potenziellen Missbrauch und potentiellen Halluzinationen zu haben scheinen.

In Deutschland zeigen sich nur wenige der befragten Jugendlichen besorgt über den technologischen Fortschritt und insbesondere Künstliche Intelligenz. Lediglich 4 Prozent äußern Bedenken. Die Sorgen drehen sich vor allem um die Übernahme von Arbeitsplätzen durch KI, Hacking und den Missbrauch von Technologien zur Verbreitung von Falschmeldungen. Zudem erwarten 45 Prozent der jungen Menschen eine Zunahme der Arbeitslosigkeit durch KI und ein Drittel (31 Prozent) der befragten Jugendlichen gibt an,

sich beim Thema KI überfordert zu fühlen. 60 Prozent der jungen Menschen wünschen sich, dass der Umgang mit KI verpflichtender Inhalt in der Schule sein sollte.¹⁸

Für Deutschland gelten ähnliche Nutzungszahlen für KI wie für andere Industrieländer. Laut der JIM-Studie 2024 verwenden knapp zwei Drittel der 12- bis 19-jährigen KI-Anwendungen. Besonders verbreitet ist die Nutzung von ChatGPT (57 Prozent, Tendenz steigend). Die Hauptanwendungen sind schulische Aufgaben (60 Prozent), Unterhaltung (52 Prozent) und Informationsrecherche (43 Prozent). Besonders oft greifen ältere Jugendliche darauf zurück. Jugendliche an Gymnasien nutzen (70 Prozent) als Gleichaltrige an Haupt- und Realschulen (58 Prozent).¹⁹

In der UNICEF-Studie „*Das ist nicht das Leben*“²⁰ zur Situation geflüchteter Kinder und Jugendlicher in Deutschland gaben die befragten Kinder und Jugendlichen an, dass digitale Medien eine Verbindung zu Freunden und Familie im Heimatland herstellen. Sie nutzen Smartphones und Tablets, um für die Schule zu lernen, schauen online Videos und Serien, spielen Handyspiele und nutzen die Geräte. Auch dient es als Freizeitaktivität der Kinder und Jugendlichen, insbesondere wenn andere Freizeitmöglichkeiten oder soziale Kontakte fehlen. Hier folgt eine Auswahl von Zitaten der befragten Kinder und Jugendlichen zu digitalen Medien und die Bedeutung für ihr Leben in der Unterkunft:

„Ich bin oft hier zu Hause. Ich spiele mit meinem Handy. Gerade habe ich keine Freunde hier, die gleichaltrig sind. Viele von meinen Freunden sind woanders hingegangen. Als meine Freunde noch hier waren, haben wir zusammen viel Zeit verbracht und viel zusammengespielt. Aber trotz allem verbringe ich meine Zeit am Handy, da ich keine anderen Aktivitätsmöglichkeiten habe. [I: Hast du Freunde außerhalb der Unterkunft?] Nein, habe ich nicht. Denn ich darf nicht allein rausgehen.“ (Mädchen, 12 J

„Ich treffe mich nur online mit meinen Freunden aus [Herkunftsland]. Die sind jetzt auch in verschiedene Länder verteilt, und wir skypen oder unterhalten uns online. Wir schreiben uns oder rufen uns an.“ – Mädchen, 16 Jahre

„Ich verbringe meine Zeit am Handy, da ich keine anderen Aktivitätsmöglichkeiten habe.“ – Junge, 16 Jahre

Laut einer weiteren von UNICEF beauftragten Gallup-Umfrage, die mit unter 15- bis 24-jährigen und über 40-jährigen in 21 Ländern durchgeführt wurde, um zu untersuchen, wie

¹⁸ UNICEF Deutschland. (2025). *Eine Perspektive für jedes Kind: UNICEF-Bericht zur Lage der Kinder in Deutschland 2025* (S. 49).

UNICEF Deutschland. [d621666e6a2f3c427ccf96df887e](https://www.unicef.de/d621666e6a2f3c427ccf96df887e)

¹⁹ UNICEF Deutschland. (2025). *Eine Perspektive für jedes Kind: UNICEF-Bericht zur Lage der Kinder in Deutschland 2025* (S. 46).

UNICEF Deutschland. [d621666e6a2f3c427ccf96df887e](https://www.unicef.de/d621666e6a2f3c427ccf96df887e)

²⁰ UNICEF Deutschland & Deutsches Institut für Menschenrechte. (2023). *Das ist nicht das Leben: Perspektiven von Kindern und Jugendlichen in Unterkünften für geflüchtete Menschen* (S. 58). UNICEF Deutschland und Deutsches Institut für Menschenrechte. [Studie - "Das ist nicht das Leben"](https://www.unicef.de/studie-das-ist-nicht-das-leben)

sich die Kindheit verändert, war der größte Generationsunterschied festzustellen bei den Informationsquellen, die Menschen am häufigsten nutzen und der Nutzung des Internets. Durchschnittlich 77 Prozent der jungen Menschen gaben 2021 an, täglich online gehen.

Im Durchschnitt gab eine Mehrheit der jungen Menschen an, dass sie in allen abgefragten Bereichen stark davon profitieren, online zu sein. Die folgenden Kategorien wurden abgefragt: Bildung, Spaß haben, kreativ sein, soziale Kontakte pflegen. Am meisten profitieren die Jugendlichen online von Bildung, was 72 Prozent als den größten Vorteil angaben, online zu sein, gefolgt von "Spaß haben" mit 62 Prozent, "kreativ sein" mit 58 Prozent und "soziale Kontakte pflegen" („*Socializing*") mit 52 Prozent.²¹

In einer Folge-Befragung 2022-2023 betrachtet die Mehrheit der Jugendlichen die Informationsquellen, die sie am häufigsten nutzen, kritisch. So vertrauen sie Social Media nur wenig, obwohl es häufig ihre Hauptinformationsquelle ist.²² Zudem machen sich die meisten Jugendlichen Gedanken über die Weitergabe ihrer persönlichen Daten. 40 Prozent der 15- bis 24-Jährigen sind darüber "etwas besorgt", 25 Prozent "sehr besorgt" und 23 Prozent "nicht besorgt". Die größten Risiken sehen die befragten jungen Menschen in Gesprächen mit Fremden (69 Prozent), persönlichen Treffen mit Menschen, die sie online kennengelernt haben (71 Prozent), in Mobbing (79 Prozent) und in sexueller Ausbeutung (83 Prozent).²³

Insgesamt zeigen mehrere Studien, dass ein Großteil der befragten jungen Menschen dem Einsatz von KI insgesamt positiv gegenübersteht. Dabei lässt sich ein leichter Unterschied zwischen jungen Männern und Frauen feststellen, wobei junge Frauen kritischer auf KI blicken. Auch das Bildungsniveau macht einen Unterschied. Höher gebildete Jugendliche geben häufiger eine positive Gesamteinschätzung bezüglich KI an.²⁴

Eine Umfrage unter 140.631 Jugendlichen und jungen Menschen im Alter zwischen 14 und 35 Jahren aus Afrika und Europa über die UNICEF-Jugendplattform U-Report zu den Themen digitale Transformation und soziale Infrastruktur ergab, dass 61 Prozent der jungen Menschen das Internet zum Lernen und zur Informationsbeschaffung nutzen. Gleichzeitig

²¹ UNICEF Office of Research – Innocenti & Gallup. (o. J.). *Online opportunities*. The Changing Childhood Project. [Online opportunities | The Changing Childhood Project | UNICEF x Gallup](#)

²² UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight & Gallup. (2023). *A tumultuous world through children's eyes: The Changing Childhood Project – A multigenerational, international survey on climate change knowledge, information, trust and identity*. United Nations Children's Fund (UNICEF). [UNICEF-Innocenti-Changing-Childhood-2023.pdf](#)

UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight & Gallup. (2021). *The Changing Childhood Project: A multigenerational, international survey on 21st century childhood*. United Nations Children's Fund (UNICEF). [UNICEF-Global-Insight-Gallup-Changing-Childhood-Survey-Report-English-2021.pdf](#)

²³ UNICEF Office of Research – Innocenti & Gallup. (o. J.). *Online risks*. The Changing Childhood Project. [Online risks | The Changing Childhood Project | UNICEF x Gallup](#)

²⁴ UNICEF Deutschland. (2025). *Eine Perspektive für jedes Kind: UNICEF-Bericht zur Lage der Kinder in Deutschland 2025* (S. 49). UNICEF Deutschland. [d621666e6a2f3c427c427ccf96df887e](#)

berichten 71 Prozent von negativen Erfahrungen online, vor allem in Bezug auf Fake News (48 Prozent), unangemessenes/unerwünschtes pornografisches Material (21 Prozent) und Cybermobbing (15 Prozent). Weitere negative Erfahrungen waren Cyberbetrug und Hacking (9 Prozent).²⁵

Die Kinder und Jugendlichen wurden auch zu möglichen Maßnahmen befragt, wie die Verbreitung von „Fake News“ in Krisenzeiten verhindert werden kann. Sie empfahlen u.a.

- Regulierung von Inhalten in sozialen Medien
- Aufklärung über vertrauenswürdige Quellen
- Sperrung von Websites
- Unterstützung von Initiativen zur Überprüfung von Fakten

Dabei wurde die Verantwortung zur Gestaltung der Auswirkungen digitaler Technologien auf Kinder und Jugendlichen vor allem beim Privatsektor, insbesondere bei der Technologie- und Telekommunikationsbranche, gesehen.²⁶

In einer Befragung zu „Risiken und Chancen des digitalen Zeitalters“²⁷ wurden Probleme beim Zugang zum Internet von 43 Prozent der befragten Kinder in der EU genannt, darunter Bedenken hinsichtlich des Datenschutzes (18 Prozent) oder schlechte Signalqualität (9 Prozent). 15 Prozent gaben an, das Internet als zeitraubend zu empfinden. Sie nennen auch häufiger Hindernisse wie die Kosten für Geräte (18 Prozent) und schlechte Signalqualität (21 Prozent).

Fast jedes dritte europäische Mädchen (30 Prozent) gab an, im vergangenen Jahr mindestens einmal im Monat verstörende („*disturbing*“) Inhalte gesehen zu haben, verglichen mit 20 Prozent der Jungen. In der EU sind Kinder aus Minderheiten von schädlichen Inhalten besonders betroffen. Sie werden häufiger mit verstörenden Ereignissen im Internet konfrontiert. Fast die Hälfte der LGBTQ+-Jugendlichen (48 Prozent) erlebte mindestens einmal im Monat verstörende Dinge im Internet. Auch Kinder aus migrierten Familien und ethnischen Minderheiten sind stärker schädlichen Inhalten ausgesetzt (die Stichprobe dieser Gruppe war jedoch sehr klein).²⁸

²⁵ UNICEF Brussels Office & U-Report Global Team. (2021). *#YourVoiceYourFuture: Turning challenges into solutions* (S. 21). United Nations Children's Fund (UNICEF). [English.pdf](#)

²⁶ UNICEF Brussels Office & U-Report Global Team. (2021). *#YourVoiceYourFuture: Turning challenges into solutions* (S. 21). United Nations Children's Fund (UNICEF). [English.pdf](#)

²⁷ ChildFund Alliance, Eurochild, Save the Children, UNICEF & World Vision EU Representation. (2021). *Our Europe, Our Rights, Our Future: Children's and young people's contribution to the new EU Strategy on the Rights of the Child and the Child Guarantee* (S. 66). UNICEF European Union. [Report "Our Europe, Our Rights, Our Future".pdf](#)

²⁸ ChildFund Alliance, Eurochild, Save the Children, UNICEF & World Vision EU Representation. (2021). *Our Europe, Our Rights, Our Future: Children's and young people's contribution to the new EU Strategy on the Rights of the Child and the Child Guarantee* (S. 66). UNICEF European Union. [Report "Our Europe, Our Rights, Our Future".pdf](#)

b. Fazit Perspektiven von Kindern und Jugendlichen

Wie sich zeigt, erleben Kinder und Jugendliche aktuell ihre Zugänge zur digitalen Welt (z.B. Geräte, Dienste, Plattformen) sehr unterschiedlich. Auch ihre Erwartungen und Wünsche an den Kinder- und Jugendmedienschutz in der digitalen Welt variieren. Kinder und Jugendliche wünschen sich online Zugang und sind sich der Vorteile der digitalen Welt sehr bewusst. Sie nutzen digitale Tools bereits im Alltag zum Lernen und für ihre Freizeitgestaltung. Die meisten erkennen gleichzeitig, dass die digitale Welt auch Gefahren birgt in Bezug auf ihre Privatsphäre, die schädlichen Inhalten, denen sie ausgesetzt werden, und Desinformation. Sie wünschen sich explizit die Regulierung von Inhalten in sozialen Medien, Aufklärung über vertrauenswürdige Quellen und die gezielte Sperrung von schädlichen Websites sowie die Unterstützung von Initiativen zur Überprüfung von Fakten. Deutlich wird auch, dass besonders Mädchen und insbesondere Kinder aus Minderheiten eines besonderen Schutzes bedürfen.

5. Anforderungen an einen kindgerechten digitalen Kinder- und Jugendschutz - Schutz vor Risiken und Gewalt

Digitale Räume bieten - wie oben bereits ausgeführt - viele Chancen. Gleichzeitig bergen sie große Gefahren, vor denen Kinder und Jugendliche geschützt werden müssen, darunter Dark Patterns, irreführendes Influencer-Marketing, süchtig machendes digitales Design und unfaire Personalisierung, die Konfrontation mit potenziell schädlichen Inhalten, wie Gewaltdarstellungen, Mobbing, Belästigung oder sexueller Missbrauch.²⁹ Besondere Risiken entstehen durch Künstliche Intelligenz (KI) durch Desinformation, emotionale Abhängigkeit von Chatbots, reale Schäden durch KI-generierte explizite „Deepfakes“ und KI-generiertes Material über sexuellen Kindesmissbrauch (CSAM), das teilweise auf Bildern von echten Kindern basiert.

a. Konfrontation mit potenziell schädlichen Inhalten

Kinder in Ländern mit besserem Internetzugang sind häufiger und stärker Hassbotschaften und gewalttätigen Bildern im Internet ausgesetzt. Am häufigsten betrifft dies ältere Kinder.³⁰ Viele schädliche Inhalte, denen sie ausgesetzt sind, verstärken problematische Normen über Geschlechterrollen, Gewalt und Beziehungsmuster. Zudem gibt es Hinweise, dass die Konfrontation mit verschiedenen Arten schädlicher Inhalte miteinander korreliert. Das bedeutet, dass ein Kind, das einer Art von riskanten Inhalten ausgesetzt ist, sehr

²⁹ UNICEF. (o. J.). *Keeping children safe online*. United Nations Children's Fund (UNICEF). [Keeping children safe online | UNICEF](#)

³⁰ Winther, D. K., Stoilova, M., Büchi, M., Twesigye, R., Smahel, D., Bedrosova, M., Kvardova, N., & Livingstone, S. (2023). *Children's exposure to hate messages and violent images online* (S.2). UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight. [UNICEF-Children-Exposure-Hate-Violence-Online.pdf](#)

wahrscheinlicher auch andere Arten von riskanten Inhalten sieht. Dies führt für manche Kinder zu einer Kumulation der Risiken.³¹

Wenngleich Deutschland im internationalen Vergleich einen eher hohen Schutzstandard für Kinder ausweist, darf dies nicht zu dem falschen Schluss führen, dass Kinder in Deutschland bereits ausreichend geschützt seien. Insbesondere neue Technologien verschärfen bestehende Risiken.³² Dies verdeutlicht, dass der Schutz von Kindern und Jugendlichen vor negativen Folgen der Nutzung von online-Angeboten ein kontinuierliches Monitoring der Gefahrenlage und eine fortdauernde effektive Anpassung der Schutzmaßnahmen erfordert.

So sehr das Internet soziale Kontakte, Teilhabe und Kreativität von Kindern und Jugendlichen fördern kann, so schädlich ist es, dass die digitalen Umgebungen noch weitgehend unreguliert und selten im besten Interesse der Kinder und Jugendlichen gestaltet sind. Dadurch wird die Verbreitung riskanter Inhalte wie von Hassbotschaften und Gewaltbildern begünstigt.³³

b. Gewalt ist und bleibt Gewalt

Die Gewalterfahrungen von Kindern in digitalen Räumen stehen oft in Zusammenhang mit Gewalt in der analogen Welt. Online-Mobbing ist für viele Kinder eine Fortsetzung des Mobbing, das sie bereits zu Hause, in der Schule oder in ihrem sozialen Umfeld erleben.³⁴ Kinder werden aufgefordert oder gezwungen, selbst erstellte sexuelle Bilder online oder persönlich zu teilen und werden mit realen oder auch mit KI-generierten Bildinhalten erpresst. Täter nutzen auch soziale Medien oder Instant Messaging, um Kinder dazu zu drängen, sich persönlich mit ihnen zu treffen.³⁵ Es liegt nahe, dass online- und offline-Gewalt gemeinsam umfassend angegangen werden muss. Gleichzeitig bedarf es spezifischer Instrumente für die online-Welt.

³¹ UNICEF Regional Office for Europe and Central Asia. (2025, Mai). *Adolescence in Europe: The complex relationship between harmful online content and children's experiences of violence*. UNICEF. [Adolescence in Europe Policy Brief.pdf](#)

³² Unabhängige Bundesbeauftragte gegen sexuellen Missbrauch von Kindern und Jugendlichen (UBSKM). (2025). *Zahlen und Fakten: Sexualisierte Gewalt gegen Kinder und Jugendliche* (S. 21).

[Zahlen und Fakten Sexualisierte Gewalt gegen Kinder und Jugendliche.pdf](#)

Unabhängige Bundesbeauftragte gegen sexuellen Missbrauch von Kindern und Jugendlichen (UBSKM). (2025). *Polizeiliche Kriminalstatistik (PKS) 2024: Ländertabelle*. [PKS Ländertabelle 2024 UBSKM 19.08.2025.pdf](#)

³³ Winther, D. K., Stoilova, M., Büchi, M., Twesigye, R., Smahel, D., Bedrosova, M., Kvardova, N., & Livingstone, S. (2023). *Children's exposure to hate messages and violent images online* (S.2). UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight. [UNICEF-Children-Exposure-Hate-Violence-Online.pdf](#)

³⁴ Curran, S., & Kardefelt Winther, D. (2025, 11. Februar). *Debunking four myths about children's safety online*. UNICEF Office of Research – Innocenti. [Debunking four myths about children's safety online | Office of Strategy and Evidence Innocenti](#)

³⁵ Curran, S., & Kardefelt Winther, D. (2025, 11. Februar). *Debunking four myths about children's safety online*. UNICEF Office of Research – Innocenti. [Debunking four myths about children's safety online | Office of Strategy and Evidence Innocenti](#)

Schädliche Inhalte interagieren mit bestehenden gesellschaftlichen Normen, die Gewalt rechtfertigen oder verharmlosen. Stereotype, die z.B. Frauen und Mädchen abwerten, tragen dazu bei, dass Gewalt als akzeptabel wahrgenommen wird. Onlinepornografie, vor allem mit gewalttätigem oder extremem Inhalt, ist für Kinder leicht verfügbar. Hier zeigen sich Zusammenhänge zwischen frühzeitiger bzw. regelmäßiger Exposition und problematischen sexuellen Verhaltensweisen sowie negativen Geschlechterhaltungen und Gewalt, insbesondere bei männlichen Jugendlichen. Laut Daten aus vier europäischen Ländern erhält ein hoher Anteil an Jugendlichen sexuelle Inhalte von Erwachsenen oder Fremden, oft schon vor dem Alter von zwölf bzw. 14 Jahren. Mädchen sind dabei deutlich stärker von unangenehmen oder unerwünschten Kontakten betroffen (80 Prozent Mädchen vs. 65 Prozent Jungen).³⁶

Daten aus sieben Ländern und von 7.000 Kindern, die im Rahmen des UNICEF-Forschungsprojekts „Disrupting Harm“³⁷ erhoben wurden, zeigen, dass Kinder, die sexuelle Gewalt in der realen Welt erlebt haben, einem höheren Risiko ausgesetzt sind, auch online sexuell ausgebeutet und missbraucht zu werden. In der Studie, die über mehrere Jahre, Projektphasen und unterschiedliche Länder hinweg durchgeführt wurde, handelte es sich bei den Tätern meist um Personen, die das Kind bereits persönlich kannte (bei durchschnittlich 60 Prozent). Unbekannte Personen stellen nach wie vor ein Risiko dar, zugleich geht ein Teil der potentiellen Gefahr vom näheren Umfeld der Kinder aus. Auch im deutschen Kontext gibt es komplementäre Daten zu Online-Risiken, Nutzungsmustern und Gefährdungen durch sexualisierte Inhalte und Material.³⁸

Die jüngsten Untersuchungen zeigen, dass Social-Media-Plattformen im Vergleich zu anderen Plattformen nach wie vor mit großem Abstand der Ort sind, an dem sexueller Missbrauch im Internet stattfindet. Neue Technologien wie KI-Begleiter werfen neue Fragen in Bezug auf Datenschutz, Manipulation und Ausbeutung auf.³⁹

Der UNICEF-Bericht *„Eine Perspektive für jedes Kind“*⁴⁰ zeigt, dass junge Menschen mit Migrationshintergrund ein erhöhtes Risiko aufweisen, mindestens ein- bis zweimal im Monat von Mobbing betroffen zu sein. Mädchen mit Zuwanderungsgeschichte geben dabei überdurchschnittlich häufig an, von Mobbing betroffen zu sein. Zusätzlich geben Frauen

³⁶ UNICEF Regional Office for Europe and Central Asia. (2025, Mai). *Adolescence in Europe: The complex relationship between harmful online content and children's experiences of violence*. UNICEF. [Adolescence in Europe Policy Brief.pdf](#)

³⁷ Safe Online. (2024). *Disrupting Harm: Evidence-Based Actions to End Online Child Sexual Exploitation and Abuse*. https://safeonline.global/wp-content/uploads/2024/11/Disrupting-Harm_Evidence-Based-Actions-Final.pdf

³⁸ Safer Online. (2024). *Global Online Safety Survey 2024: Germany – Parents' and kids' perceptions of online safety*. Safer Online. [Germany Online Safety Survey V2.21.pdf](#)

FSM e. V. (2025). *FSM Jahresbericht 2024*. Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM). [FSM-Annual Report 2024](#)

³⁹ Safe Online – Disrupting Harm. *Evidence-based actions to end online child sexual exploitation and abuse*, UNICEF, ECPAT INTERPOL. [Report](#)

⁴⁰ UNICEF Deutschland. (2025). *Eine Perspektive für jedes Kind: UNICEF-Bericht zur Lage der Kinder in Deutschland 2025*. UNICEF Deutschland. [d621666e6a2f3c427c427ccf96df887e](#)

aus materiell deprivierten Haushalten nahezu doppelt so häufig an, von Mobbing-Erfahrungen betroffen zu sein, wie gleichaltrige Frauen aus bessergestellten Familien. Neben der Schule spielt sich ein Großteil der Übergriffe unter gleichaltrigen Kindern und Jugendlichen inzwischen im virtuellen Raum ab. Die meisten Betroffenen körperlicher Übergriffe berichteten von gleichzeitigen Grenzverletzungen durch Gleichaltrige im Netz (über 70 Prozent). Dadurch erleben die Betroffenen eine erhebliche Beeinträchtigung ihres Wohlbefindens. Auch die allgemeine Lebenszufriedenheit ist bei betroffenen Jugendlichen signifikant geringer als bei Gleichaltrigen ohne entsprechende Belastungserfahrungen. Betroffene Jugendliche zeigen ist.⁴¹

c. Dark Patterns, Influencer-Marketing, süchtig machendes digitales Design und unredliche Personalisierung

So genannte Dark Patterns sind weit verbreitet⁴² und stellen für Kinder ein zunehmendes Risiko für ihre Rechte und ihr Wohlergehen dar, überall dort, wo Kinder kommerziellen Inhalten und Aktivitäten ausgesetzt sind. Es handelt sich dabei um gezielt eingesetzte Gestaltungspraktiken in digitalen Benutzeroberflächen, die darauf abzielen oder bewirken, dass Nutzerinnen und Nutzer in ihrer Fähigkeit eingeschränkt werden, autonome und informierte Entscheidungen zu treffen, indem sie deren Wahrnehmung, Aufmerksamkeit oder Entscheidungsprozesse beeinflussen.⁴³

Dazu gehören auch digitales Marketing und Nutzerinteraktionstaktik, eine kommerzielle Praktik, die gezielt darauf ausgerichtet ist, die Wahrnehmung und Entscheidungsprozesse von Nutzerinnen und Nutzern zu beeinflussen. Diese Praktiken sind für Kinder besonders problematisch, da sie Werbung häufig nicht als solche erkennen, Influencer als vertrauenswürdige Vorbilder wahrnehmen und interaktive Formate wie Likes, Challenges oder Wettbewerbe eine starke emotionale Bindung an Marken erzeugen. Kinder sind besonders gefährdet, Konsumententscheidungen zu treffen und zu Verhaltensweisen verleitet zu werden, die nachteilig für sie sind.⁴⁴

Ein Thema, das erst seit kurzem immer mehr Beachtung findet, ist der Aufstieg von Kinder-Influencern und Content-Erstellern. Dieser Trend hat neue Formen der Arbeit

⁴¹ UNICEF Deutschland. (2025). *Eine Perspektive für jedes Kind: UNICEF-Bericht zur Lage der Kinder in Deutschland 2025*. UNICEF Deutschland. [d621666e6a2f3c427c427ccf96df887e](https://www.unicef.de/de/bericht-zur-lage-der-kinder-in-deutschland-2025)

⁴² Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (o. J.). *Dark commercial patterns*. OECD. <https://www.oecd.org/en/topics/sub-issues/dark-commercial-patterns.html>

⁴³ Europäisches Parlament & Rat der Europäischen Union. (2022, 19. Oktober). *Verordnung (EU) 2022/2065 über einen Binnenmarkt für digitale Dienste und zur Änderung der Richtlinie 2000/31/EG (Digital Services Act)*. Amtsblatt der Europäischen Union L 277, 67. [Publications Office](https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2022/2065/oj)

Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2022). *Dark commercial patterns* (OECD Digital Economy Papers No. 336). OECD Publishing. [Dark commercial patterns \(EN\)](https://www.oecd.org/en/publications/dark-commercial-patterns)

⁴⁴ Global Health Advocacy Incubator. (2024, 12. Juli). *WHO's report on digital marketing restrictions and GHAI's participation in its launch*. [Global Health Advocacy Incubator - WHO's Report on Digital Marketing...](https://www.ghai.org/en/news/who-report-on-digital-marketing-restrictions)

hervorgebracht, bei denen die arbeitenden Minderjährigen oft keinen rechtlichen Schutz genießen. Digitale Arbeit kann zur wirtschaftlichen Ausbeutung von Kindern führen, einschließlich übermäßiger Arbeitszeiten, Verletzungen der Privatsphäre oder Risiken für die geistige und körperliche Gesundheit.⁴⁵

UNICEF setzt sich für einen kinderrechtsbasierten Ansatz zur Bekämpfung unethischer Techniken und Geschäftspraktiken im Einklang mit den Leitprinzipien der Vereinten Nationen für Wirtschaft und Menschenrechte ein, insbesondere durch die Anwendung der Sorgfaltspflicht im Bereich der Kinderrechte (CRDD), einschließlich Kinderrechts-Folgenabschätzungen (CRIAs).⁴⁶

d. KI-Systeme

KI-Systeme bergen neben den bisher erwähnten Problemen noch ganz spezifische Schwierigkeiten. Sie basieren häufig auf Daten, die Fehler und gesellschaftliche Vorurteile enthalten können. Das birgt ein Risiko bestehende Vorurteile zu verstärken und Diskriminierung zu begünstigen. Problematisch ist, dass Kinder als Nutzengruppe meist nicht mitgedacht werden. Darüber hinaus beeinflussen Profiling und digitale Überwachung insbesondere durch soziale Medien die Online-Erfahrungen von Kindern, führen zu Filterblasen und schränken Meinungsvielfalt ein. Zudem werden die Rechte auf Privatsphäre und Datenschutz gefährdet, da persönliche Daten umfassend analysiert werden. Um KI kinderrechtsfreundlich zu gestalten, braucht es eine klare Regulierung zur Gestaltung von KI, Transparenz über Funktionsweisen und Datennutzung, Kontrollmechanismen sowie eine klare Kennzeichnung KI-generierter.⁴⁷

e. Mentale Gesundheit

Für den Schutz der psychischen Gesundheit von Kindern ist die Auseinandersetzung mit der Sicherheit von Plattformen und der schädlichen Nutzung digitaler Technologien von entscheidender Bedeutung.

⁴⁵ Deutsches Kinderhilfswerk e. V. & Campact e. V. (2024). *Kindeswohlgefährdung durch kommerzielle Veröffentlichung von Kinderfotos und -Videos im Internet*. Deutsches Kinderhilfswerk e. V. [DKHW_Campact-Studie-Kindeswohlgefaehrung_2024.pdf](#)

⁴⁶ UNICEF. (2024). *Child rights impact assessments in relation to the digital environment*. <https://www.unicef.org/reports/CRIA-responsibletech>

UNICEF. (n.d.). *Assessing child rights impacts in relation to the digital environment*. UNICEF Child Rights and Business. <https://www.unicef.org/childrightsandbusiness/workstreams/responsible-technology/D-CRIA>

UNICEF. (2025). *D-CRIA quick start guide*. UNICEF Child Rights and Business. <https://www.unicef.org/childrightsandbusiness/reports/D-CRIA-Quick-start-guide>

UNICEF. (2025). *D-CRIA guidance for assessors*. UNICEF Child Rights and Business. <https://www.unicef.org/childrightsandbusiness/reports/D-CRIA-Guidance-for-assessors>

⁴⁷ UNICEF Schweiz und Liechtenstein. (2025). *Kinderrechte im digitalen Raum: Herausforderungen, Chancen und Empfehlungen für Politik, Unternehmen und Gesellschaft*. UNICEF Schweiz und Liechtenstein. [Kinderrechte im digitalen Raum | unicef.ch](#)

Die UNICEF-Studie *“Childhood in a Digital World, Screen time, digital skills and mental health”*⁴⁸ zeigt, dass der Zusammenhang zwischen der Art der Nutzung von Online-Technologien, die die psychische Gesundheit von Kindern schädigen können und wie schwerwiegend diese Schäden sind, bislang unzureichend nachgewiesen ist. Um das herauszufinden, muss berücksichtigt werden, welche Art von Inhalten in welcher Häufigkeit und Intensität den größten Schaden verursachen.

Ein Großteil der bisherigen Forschung konzentrierte sich auf die Bildschirmzeit als elementaren Faktor für negative Auswirkungen auf die psychische Gesundheit.

Vernachlässigt wird dabei jedoch, was Kinder in digitalen Räumen tatsächlich tun und erleben. Durch die Konzentration auf die Zeit als Schlüsselindikator werden positive und negative Inhalte und Erfahrungen miteinander vermischt, was die Analyse verwässert.

Die verfügbaren Daten zeigen, dass Kinder, die online sexuell missbraucht oder gemobbt werden, ein deutlich höheres Maß an Angstzuständen, Selbstmordgedanken und -verhalten aufweisen und eher zu Selbstverletzung neigen. Dabei ist die Stärke dieser Zusammenhänge moderat bis stark ausgeprägt und in allen 21 untersuchten Ländern konsistent. Die Konfrontation mit verschiedenen Formen schädlicher Inhalte oder verletzender Erfahrungen wirkt sich ebenfalls negativ auf die psychische Gesundheit von Kindern aus. Hier sind die bis dato erforschten Zusammenhänge etwas schwächer.

Längere Bildschirmzeit kann für Kinder und Jugendliche mit einem höheren Risiko verbunden sein, schädlichen Inhalten und missbräuchlichen Erfahrungen ausgesetzt zu sein. Dieser Effekt ist jedoch nur schwach ausgeprägt. Dies deutet darauf hin, dass die Wahrscheinlichkeit, online Schaden zu erleiden, nicht in erster Linie von der Zeit abhängt, die man online verbringt.⁴⁹

Lösungen müssen darauf abzielen, sexuellen Missbrauch und Mobbing im Internet zu verhindern und die Konfrontation mit schädlichen Inhalten zu reduzieren. Dies erfordert höhere Investitionen seitens der Unternehmen, die digitale Inhalte und Dienste für Kinder anbieten, sowie strengere gesetzliche Regelungen seitens der Regierungen, um diese Unternehmen zur Verantwortung zu ziehen. Im Vergleich dazu sind Lösungen, die sich vorwiegend oder ausschließlich auf die Begrenzung der Bildschirmzeit konzentrieren, weniger wirksam, um die mentale Gesundheit von Kindern und Jugendlichen zu schützen.

⁴⁸ UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight. (2025). *Childhood in a digital world: Screen time, digital skills and mental health*. United Nations Children’s Fund (UNICEF). [Childhood in a Digital World | Office of Strategy and Evidence Innocenti](#)

⁴⁹ UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight. (2025). *Childhood in a digital world: Screen time, digital skills and mental health*. United Nations Children’s Fund (UNICEF). [Childhood in a Digital World | Office of Strategy and Evidence Innocenti](#)

Auch ein Policy Brief der WHO⁵⁰ zeigt auf, dass die Auswirkungen digitaler Aktivitäten auf die mentale Gesundheit von jungen Menschen sowohl positiv als auch schädlich sein können. Vulnerabilität, die offline besteht, bspw. durch eine bestehende psychische Erkrankung, die Zugehörigkeit zu einer marginalisierten Gruppe oder aufgrund des Geschlechts, erhöht auch die Gefährdung in der Online-Welt. Ein unangemessener Umgang mit Daten sowie durch Algorithmen gesteuerte Plattformen verstärken die Risiken, insbesondere wenn es an Transparenz oder der Zustimmung der Jugendlichen mangelt. Cybermobbing, das Propagieren unrealistischer Körperideale, Inhalte zu Selbstverletzung und schädliches Marketing sind sehr weit verbreitet und nur unzureichend reguliert.

Eine häufige Nutzung von digitalen Medien kann Sucht- oder suchtähnliches Verhalten nach sich ziehen. Daten des WHO-Regionalbüros für Europa weisen auf einen starken Anstieg der problematischen Nutzung sozialer Medien bei Jugendlichen hin. Hierbei stieg der Anteil der problematischen Nutzung von 7 Prozent im Jahr 2018 auf 11 Prozent im Jahr 2022. Die Angaben von Mädchen deuten ein höheres Maß an problematischer Nutzung sozialer Medien an (13 Prozent gegenüber 9 Prozent).⁵¹

Auch Daten des Bundesinstitut für Öffentliche Gesundheit zeigen für den Zeitraum von 2011 bis 2023 Hinweise auf ein häufigeres Auftreten von Problemen aufgrund der Internetnutzung. Die durchschnittliche Gesamtpunktzahl in der „Compulsive Internet Use Scale“ stieg in diesem Zeitraum in beiden Geschlechter- und Altersgruppen an. Gemessen wurde dabei die Häufigkeit von Gefühlen wie Kontrollverlust, starke Eingenommenheit oder Entzugerscheinungen im Zusammenhang mit Internetnutzung.⁵²

Auch Folgen für die körperliche Gesundheit durch zu wenig Bewegung und Sport können auftreten, da sich sowohl eine hohe Aktivität als auch Bewegungsmangel im Kindes- und Jugendalter mit drei- bis viermal höherer Wahrscheinlichkeit auch im Erwachsenenalter fortsetzen. Dabei stärkt körperliche Aktivität das Herz-Kreislauf-System, beugt Stoffwechselerkrankungen vor und fördert die psychische Gesundheit.⁵³

Nach einer neueren Studie geht ein früherer Smartphone-Besitz bei Kindern häufiger mit Schlafproblemen und mit psychischen Belastungen einher. Social-Media-Nutzung

⁵⁰ World Health Organization Regional Office for Europe. (2025, 23. Mai). *Online lives, offline consequences*. World Health Organization. [Online lives, offline consequences](#)

⁵¹ World Health Organization Regional Office for Europe. (2024, 25. September). *Teens, screens and mental health*. World Health Organization. [Jugendliche, Bildschirme und psychische Gesundheit](#)

⁵² Bundesinstitut für Öffentliche Gesundheit (BIÖG). (2024, 21. August). *Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2023: Ergebnisse zur Computerspiel- und Internetnutzung*. [24_08_21_Infobaltt_Drogenaffinitätsstudie_2023_Computerspiel-Internetnutzung](#)

⁵³ UNICEF Deutschland. (2025). *Eine Perspektive für jedes Kind: UNICEF-Bericht zur Lage der Kinder in Deutschland 2025* (S. 92). UNICEF Deutschland. [d621666e6a2f3c427c427ccf96df887e](#)

beeinträchtigt demnach außerdem die Aufmerksamkeit und kognitive Entwicklung von Kindern.⁵⁴

f. Bewertung von Information und Desinformation

Die rasante Verbreitung von Falschinformationen und Desinformationen im Internet hat sich in den letzten Jahrzehnten zu einem dringenden Problem entwickelt, das alle betrifft, die auf Online-Netzwerke zugreifen, aber auch diejenigen, die offline sind. Als aktive digitale Nutzer sind Kinder stark von Desinformationen betroffen.⁵⁵

Für ein selbstbestimmtes Aufwachsen ist es unerlässlich, dass Kinder und Jugendliche erkennen können, welche Informationen korrekt und verlässlich sind. Vielen Kindern fehlt es dafür jedoch an notwendigen digitalen Kompetenzen. Eine Sonderauswertung der PISA-Studie 2022 zeigt, dass lediglich 47 Prozent der 15-jährigen Schülerinnen und Schüler in Deutschland angaben, die Qualität von Online-Informationen mühelos beurteilen zu können. Lediglich 62 Prozent der 15-Jährigen vergleichen demnach verschiedene Online-Quellen, um die Glaubwürdigkeit von Informationen zu überprüfen, während etwa ein Drittel der Jugendlichen (34 Prozent) Informationen aus dem Internet teilt, ohne deren Richtigkeit vorher zu überprüfen.⁵⁶

Generative KI erleichtert die Erstellung und Verbreitung von Desinformation sowie schädlichen und illegalen Inhalten stark. KI kann täuschend echte Texte, Bilder⁵⁷, Audio- und Videoinhalte erzeugen, die menschliche Inhalte imitieren, Meinungen gezielt beeinflussen⁵⁸ und künftig sogar personalisiert eingesetzt werden könnten, etwa durch als Menschen auftretende Chatbots. Daraus kann sich eine ernsthafte Gefahr für Kinder und Jugendliche ergeben und das Vertrauen in digitale Informationen insgesamt untergraben werden.

⁵⁴ Barzilay R, Pimentel SD, Tran KT, Visoki E, Pagliaccio D, Auerbach RP. Smartphone Ownership, Age of Smartphone Acquisition, and Health Outcomes in Early Adolescence. *Pediatrics*. 2026 Jan. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/41324306/>
Schuler, E. (2025, 30. Dezember). *Smartphone für Kinder: Risiken für Schlaf und Psyche steigen*. *Tages-Anzeiger*. <https://www.tagesanzeiger.ch/smartphone-kinder-risiken-fuer-schlaf-und-psyche-steigen-905609086930>

⁵⁵ Howard, P. N., Neudert, L.-M., Prakash, N., & Vosloo, S. (2021). *Digital misinformation / disinformation and children*. UNICEF Office of Global Insight & Policy. [Digital misinformation/disinformation and children | Office of Strategy and Evidence Innocenti](#)

⁵⁶ UNICEF Deutschland. (2025). *Eine Perspektive für jedes Kind: UNICEF-Bericht zur Lage der Kinder in Deutschland 2025*. UNICEF Deutschland. [d621666e6a2f3c427c427ccf96df887e](https://www.unicef.de/deutschland/berichte/2025/eine-perspektive-fuer-jedes-kind)

⁵⁷ Nightingale, S. J., & Farid, H. (2022). *AI-synthesized faces are indistinguishable from real faces and more trustworthy*. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 119(8), Article e2120481119. [AI-synthesized faces are indistinguishable from real faces and more trustworthy | PNAS](#)

⁵⁸ Stanford Institute for Human-Centered Artificial Intelligence (HAI). (2025). *AI's powers of political persuasion*. Stanford University. [AI's Powers of Political Persuasion | Stanford HAI](#)

Zusätzlich wird KI zunehmend zur Erstellung illegaler Inhalte genutzt, bspw. die Erstellung von fotorealistischem Material von sexuellem Kindesmissbrauch sowie für Sextortion und Betrug durch Deepfakes⁵⁹

Auch die kognitive, soziale und emotionale Entwicklung, die Privatsphäre und die Sicht von Kindern auf die Welt sind gefährdet. Menschlich wirkende Chatbots können falsche oder gefährliche Inhalte liefern, Vertrauen aufbauen und Kinder subtil manipulieren, etwa für kommerzielle, persönliche oder politische Zwecke. Daher besteht die Notwendigkeit für eine menschenrechtsbasierte Regulierung, transparente und verantwortungsvolle KI-Entwicklung sowie gezielte Investitionen in Bildung und Forschung, um sicherzustellen, dass KI Kinder schützt, stärkt und langfristig zugutekommt.⁶⁰

g. Fazit Anforderungen an Kinder- und Jugendschutz

Für Kinder und Jugendliche bestehen nach wie vor erhebliche Schutzlücken in den digitalen Räumen. Risiken entstehen nicht nur durch einzelne „schädliche Inhalte“, sondern auch durch systemische Faktoren, darunter manipulative Gestaltung (Dark Patterns), irreführendes Influencer-Marketing, süchtig machendes Design, unfaire Personalisierung sowie unzureichend regulierte Plattformlogiken. Besonders gravierend wirken sich Gewalterfahrungen und sexualisierte Gewalt und Ausbeutung aus. Dabei hängen negative online und offline-Erfahrungen häufig zusammen und verstärken sich gegenseitig. Deshalb muss für Schutzansätze beides zusammengedacht werden, es braucht zusätzliche, spezifische Instrumente für digitale Umgebungen.

Bestehende Risiken werden durch neue Technologien wie KI verschärft, beispielsweise Desinformation, emotionale Abhängigkeit von Chatbots, Deepfakes, KI-generiertes Material zu sexualisierter Gewalt. Maßgeblich kommt es darauf an, was Kinder online erleben, insbesondere für die mentale Gesundheit, die beeinträchtigt wird, wenn Kinder und Jugendliche Mobbing, Missbrauch oder andere schädliche Inhalte erleben. Daraus folgt, dass ein wirksamer Kinderschutz kontinuierliches Monitoring erfordert, verbindliche Regulierung und Verantwortung der Unternehmen sowie einen kinderrechtsbasierten Ansatz, der Sorgfaltspflichten sowie eine kinderrechtliche Folgenabschätzungen umfasst.

6. Herausforderungen der Regulierung

Weltweit gibt es verstärkt Bemühungen, das Wohl von Kindern in digitalen Räumen zu schützen. Dieses wachsende Engagement ist zu begrüßen. Um den Vorgaben der UN-Kinderrechtskonvention gerecht zu werden, ist es unerlässlich, die verschiedenen

⁵⁹ United Nations Children's Fund. (o.J.). *Generative AI: Risks and opportunities for children*. UNICEF Innocenti. [Generative AI: Risks and opportunities for children | Office of Strategy and Evidence Innocenti](#)

⁶⁰ United Nations Children's Fund. (o.J.). *Generative AI: Risks and opportunities for children*. UNICEF Innocenti. [Generative AI: Risks and opportunities for children | Office of Strategy and Evidence Innocenti](#)

kollidierenden Interessen gut abzuwägen und dabei das Wohl des Kindes (*"best interest of the child"*) besonders zu berücksichtigen.

Kinderrechte sind, wie oben bereits beschrieben, miteinander verbunden und unteilbar. Das bedeutet, dass die politisch Verantwortlichen sowie die Behörden bei der Entwicklung von Maßnahmen zum Schutz von Kindern vor Online-Risiken auch die Rechte von Kindern auf freie Meinungsäußerung, Zugang zu Informationen und Teilhabe berücksichtigen müssen. Außerdem müssen die Schutzmaßnahmen den sich entwickelnden Fähigkeiten von Kindern Rechnung tragen, je älter sie werden und je mehr Unabhängigkeit sie erlangen. Auch die Auslegung des Wohls des Kindes muss an das jeweilige Entwicklungsstadium, die sich entwickelnde Fähigkeiten, an soziale und kulturelle Kontexte, digitale Kompetenz und Lebensumstände angepasst werden.⁶¹ Gleichzeitig sind Gesetze so zu formulieren, dass sie im Hinblick auf Umfang und Durchsetzbarkeit klar formuliert sind, damit Lücken in der Umsetzung vermieden werden.

Zu Schwierigkeiten in der Umsetzung führt, dass digitale Produkte und Dienstleistungen prinzipiell global funktionieren, während Gesetze und Richtlinien nur national oder regional gültig sind. Technologieunternehmen halten sich zudem möglicherweise eher an die gesetzlichen Mindestanforderungen, anstatt aktiv das Wohl des Kindes in den Vordergrund zu stellen.⁶²

Zusätzlich herausfordernd ist, dass der rasche technologische Wandel Gesetze erforderlich macht, die die kurz-, mittel- und langfristigen Auswirkungen technologischer Entwicklungen auf die Rechte und die Entwicklung von Kindern im Laufe der Zeit berücksichtigen. Eine Entscheidung, die heute richtig erscheint, kann in Zukunft oder sogar für dieselbe Gruppe von Kindern, die im Laufe der Zeit heranwachsen und sich entwickeln, möglicherweise nicht mehr ausreichend oder angemessen sein.⁶³

7. Handlungsempfehlungen

UNICEF setzt sich für sichere digitale Umgebungen für alle Kinder ein. Das bedeutet strenge Sicherheitsvorkehrungen für Plattformen, umfassende und auf Dauer finanzierte Programme zur Förderung der digitalen Kompetenz von Kindern, Eltern und den mit Kindern im professionellen Kontext in Kontakt stehenden Personen (wie bspw. in Kitas und

⁶¹ Özkul, D., Curran, S., Baghdasaryan, B., & Vosloo, S. (2025, 1. April). *How can the digital world uphold children's best interests?* UNICEF Innocenti. [How can the digital world uphold children's best interests? | Office of Strategy and Evidence Innocenti](#)

⁶² Özkul, D., Vosloo, S., & Baghdasaryan, B. (2025). *Best interests of the child in relation to the digital environment* (UNICEF Innocenti – Office of Global Insight and Policy). <https://www.unicef.org/innocenti/media/10571/file/UNICEF-Innocenti-Best-interests-child-digital-environment-brief-2025.pdf>

⁶³ UNICEF Innocenti Office of Strategy and Evidence. (2025). *Best interests of the child in relation to the digital environment*. UNICEF. <https://www.unicef.org/innocenti/reports/best-interests-child-relation-digital-environment>

Schulen) sowie eine größere Verantwortungsübernahme der Technologieunternehmen für die Wahrung der Rechte und der Privatsphäre von Kindern.

Die Bundesregierung muss in Zusammenarbeit mit der EU und den Ländern dafür sorgen, dass jedes Kind von den digitalen Möglichkeiten profitieren kann und gleichzeitig vor Schaden geschützt ist.

a. Best interest of the child

Die Anwendung des Grundsatzes „*best interest of the child*“ auch im Zusammenhang mit der digitalen Welt bedeutet anzuerkennen, dass Kinder nicht nur passive Nutzer von Technologie sind, sondern Rechteinhaber, die ein Mitspracherecht bei der Gestaltung und Verwaltung digitaler Räume haben.⁶⁴ Alle Entscheidungen, die Kinder betreffen, sollten sich an der Wahrung ihrer Rechte orientieren, wie sie in der UN-Kinderrechtskonvention festgelegt sind. Der Grundsatz des Kindeswohlvorrangs stellt sicher, dass bei allen Entscheidungen, die direkte oder indirekte Auswirkungen auf Kinder haben können, an erster Stelle deren Wohl steht.⁶⁵ Dies umfasst auch die Einführung von Maßnahmen und Vorschriften oder die Bereitstellung, Gestaltung, den Betrieb und die Verwaltung digitaler Produkte und Dienste, die Kinder nutzen oder auf die sie Zugriff haben.

b. Beteiligung von Kindern

Kinder haben nach Art. 12 UN-KRK ein Recht auf Beteiligung bei allen Maßnahmen, die sie betreffen. Die Regulierung des digitalen Raums greift tief in die aktuelle Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen ein. Deshalb sollten Entscheidungen darüber, wie Kinder im digitalen Zeitalter am besten geschützt werden, einerseits auf fundierten, evidenzbasierten Erkenntnissen beruhen, und andererseits Erkenntnisse einbeziehen, die direkt von Kindern stammen. Werden Kinder nicht direkt konsultiert, kann dies zu Annahmen über ihre Interessen führen, die möglicherweise nicht mit ihren Erfahrungen und Bedürfnissen übereinstimmen.⁶⁶ Die Beteiligung von Kindern muss daher sinnvoll gestaltet werden und darf nicht nur symbolisch sein. Da sich Technologien stetig entwickeln und Regulierungen ggf. angepasst werden müssen, ist die Einrichtung kontinuierlicher Konsultationsmechanismen unerlässlich, um sicherzustellen, dass Kinder ihre Interessen zum Ausdruck bringen können.

⁶⁴ Özkul, D., Vosloo, S., & Baghdasaryan, B. (2025). *Best interests of the child in relation to the digital environment*. UNICEF Office of Research – Innocenti. [UNICEF-Innocenti-Best-interests-child-digital-environment-brief-2025.pdf](#)

⁶⁵ Committee on the Rights of the Child. (2021, 2. März). *General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment* (CRC/C/GC/25). United Nations Office of the High Commissioner for Human Rights (OHCHR). [General comment No. 25 \(2021\) on children's rights in relation to the digital environment | OHCHR](#)

⁶⁶ UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight. (o. J.). *Children's best interests in a digital world*. United Nations Children's Fund (UNICEF). [Children's best interests in a digital world | Office of Strategy and Evidence Innocenti](#) nochmal nachlesen

c. Benachteiligte und vulnerable Kinder beachten

Nicht alle Kinder profitieren gleichermaßen von digitalen Technologien. Bei allen Vorteilen, die der digitale Raum bietet, kann er auch Ungleichheiten verstärken.

So haben Kinder in Unterkünften für Geflüchtete nach wie vor teilweise keinen oder nur schlechten Internetzugang, sind mit Sprachbarrieren konfrontiert und erleben Diskriminierung, auch online.⁶⁷ Für Kinder in Familien mit niedrigem Einkommen, in ländlichen Gemeinden und in marginalisierten Gruppen bestehen größere Hindernisse für digitale Teilhabe und Inklusion. So können Algorithmen und Empfehlungssysteme für Inhalte Stereotypen verstärken und bestimmte Gruppen ausschließen. Unzugängliche digitale Schnittstellen oder nicht barrierefrei gestaltete online Dienstleistungen schaffen weitere Barrieren für Kinder mit Behinderungen und vertiefen bestehende Ungleichheiten.⁶⁸

Schülerinnen und Schüler aus Haushalten mit höherem sozioökonomischem Status zeigen höhere computer- und informationsbezogene Kompetenzen als Gleichaltrige aus Haushalten mit niedrigerem sozioökonomischem Status. Zudem sind sie weniger von Gewalt und Mobbing erfahrung betroffen als Kinder aus sozioökonomisch schwächeren Haushalten. In Deutschland ist diese Diskrepanz stark ausgeprägt.⁶⁹

Dabei sollten wir nicht aus den Augen verlieren, dass auch wenn das Risiko für marginalisierte Gruppen und benachteiligte Kinder und Jugendliche größer ist, eine ungleiche Teilhabe, Gewalterfahrungen oder der Konsum schädlicher Inhalte auch bei scheinbar wenig gefährdeten Kindern und Jugendlichen zu Marginalisierung, Isolation und Beeinträchtigungen in ihrer Entwicklung führen können.

d. Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen, Eltern, Betreuungspersonen und Fachkräfte fördern

Digitale Kompetenz sollte Kinder schon früh in der Schule vermittelt werden. Digital kompetent zu sein bedeutet nicht allein, ein Gerät benutzen zu können, sondern digitale Technologien in ihrer Wirkungsweise zu verstehen und so einzusetzen, dass sie positive Ergebnisse ermöglichen und potenzielle Schäden reduzieren. Für Kinder sind digitale Kompetenzen mit Vorteilen in Online-Teilhabe, Bildungszugang, späteren

⁶⁷ UNICEF Deutschland. (2025). *Eine Perspektive für jedes Kind: UNICEF-Bericht zur Lage der Kinder in Deutschland 2025* (S. 48). UNICEF Deutschland. [d621666e6a2f3c427c427ccf96df887e](https://www.unicef.de/d621666e6a2f3c427c427ccf96df887e)

⁶⁸ UNICEF Innocenti Office of Strategy and Evidence, Vosloo, S., & Helsper, E. (2023). *A global review of selected digital inclusion policies*. UNICEF. <https://www.unicef.org/innocenti/reports/global-review-selected-digital-inclusion-policies>
Helsper, E., & Vosloo, S. (2022). *Towards a child-centred digital equality framework*. UNICEF. <https://www.unicef.org/innocenti/reports/towards-child-centred-digital-equality-framework>

⁶⁹ UNICEF Deutschland. (2025). *Eine Perspektive für jedes Kind: UNICEF-Bericht zur Lage der Kinder in Deutschland 2025* (S. 48). UNICEF Deutschland. [d621666e6a2f3c427c427ccf96df887e](https://www.unicef.de/d621666e6a2f3c427c427ccf96df887e)

Beschäftigungschancen und Online-Sicherheit verbunden.⁷⁰ Oft fehlt es an altersgerechter Bildung zu digitalen Risiken und Online-Sicherheit. Viele fühlen sich nicht ausreichend von verantwortlichen Erwachsenen begleitet. Zudem sprechen viele Kinder mit niemandem über problematische Online-Erfahrungen.⁷¹

Um die Situation zu verbessern, braucht es einerseits Bildungsangebote und Anleitung in den Bereichen digitale Kompetenz, kritisches Denken und Online-Sicherheit sowie andererseits Erwachsene, die die mentale Gesundheit von Kindern im Blick haben und für ihre Sorgen und Nöte ansprechbar sind. Dies ist unabhängig vom Mindestalter für den Zugang zu sozialen Medien unerlässlich. Entsprechende Angebote und Maßnahmen sollten integrale Bestandteile in Bildungsinstitutionen und im Umfeld der Kinder sein.⁷²

Daneben besteht die Notwendigkeit, Lehr- und Lernumgebungen zu modernisieren und die oben bereits angesprochenen sozioökonomisch bedingten Unterschiede in computer- und informationsbezogenen Kompetenzen und bei Zugangsmöglichkeiten abzubauen. Zentrale Voraussetzungen dafür sind ein verbesserter Zugang zu digitalen Ressourcen und Lerngelegenheiten sowie eine Entkopplung schulischer Bildung von privaten Endgeräten.⁷³

Gleichzeitig wäre ein grundlegendes Umdenken über die Rolle von Medien in der Bildung empfehlenswert. Denn Medienkompetenzen sollten nicht isoliert, sondern fächerübergreifend und fest in Lehr- und Bildungspläne integriert werden.⁷⁴ Besonders wichtig ist es, Kinder und Jugendliche darin zu schulen, wie sie vertrauenswürdige Nachrichtenquellen identifizieren und von Fake News unterscheiden können, um Desinformation entgegenzuwirken.⁷⁵

Schulen sollten Bildungsinhalte vermitteln, die Konsens und Einwilligung als Thema fördern sowie eine altersgerechte Sexualerziehung, die Kindern hilft, missbräuchliches Verhalten und Täterstrategien zu erkennen. Wenn Kinder verstehen, was Einwilligung und Grenzen bedeuten, kann dies Missbrauch vorbeugen.⁷⁶ Eine entsprechende Aufklärung und eine

⁷⁰ UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight. (2025). *Childhood in a digital world: Screen time, digital skills and mental health* (Report). UNICEF Innocenti. [UNICEF-Innocenti-Childhood-in-a-Digital World-report-2025.pdf](https://www.unicef.org/eca/media/40441/file/Adolescence%20in%20Europe%20Policy%20Brief.pdf)

⁷¹ UNICEF Europe and Central Asia. (2025, May). *Adolescence in Europe: The complex relationship between harmful online content and children's experiences of violence*. UNICEF. <https://www.unicef.org/eca/media/40441/file/Adolescence%20in%20Europe%20Policy%20Brief.pdf>

⁷² UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight. (2025). *Childhood in a digital world: Screen time, digital skills and mental health* (Report). UNICEF Innocenti. [UNICEF-Innocenti-Childhood-in-a-Digital World-report-2025.pdf](https://www.unicef.org/eca/media/40441/file/Adolescence%20in%20Europe%20Policy%20Brief.pdf)

⁷³ UNICEF Deutschland. (2025). *Eine Perspektive für jedes Kind: UNICEF-Bericht zur Lage der Kinder in Deutschland 2025* (S. 54). UNICEF Deutschland. [d621666e6a2f3c427c427ccf96df887e](https://www.unicef.de/media/40441/file/Adolescence%20in%20Europe%20Policy%20Brief.pdf)

⁷⁴ UNICEF Deutschland. (2025). *Eine Perspektive für jedes Kind: UNICEF-Bericht zur Lage der Kinder in Deutschland 2025* (S. 54). UNICEF Deutschland. [d621666e6a2f3c427c427ccf96df887e](https://www.unicef.de/media/40441/file/Adolescence%20in%20Europe%20Policy%20Brief.pdf)

⁷⁵ UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight. (2025, Juni). *Childhood in a digital world: Screen time, digital skills and mental health* (Report). UNICEF Innocenti: [UNICEF-Innocenti-Childhood-in-a-Digital World-report-2025.pdf](https://www.unicef.org/eca/media/40441/file/Adolescence%20in%20Europe%20Policy%20Brief.pdf)

⁷⁶ UNICEF Schweiz und Liechtenstein. (2025). *Kinderrechte im digitalen Raum: Herausforderungen, Chancen und Empfehlungen für Politik, Unternehmen und Gesellschaft*. UNICEF Schweiz und Liechtenstein. [Kinderrechte im digitalen Raum | unicef.ch](https://www.unicef.ch/kinderrechte-im-digitalen-raum)

auch kulturell sensible Einbeziehung für Eltern und Fachpersonal sind notwendig, um etwaigen Missbrauch an Kindern zu erkennen.

Die Kapazitäten für Sozialarbeit, Mental Health Coaches, Justiz- und "Cyber-Einheiten" sollten ausgebaut werden, um von Gewalt betroffene Kinder zu schützen. Darüber hinaus benötigen Kinder spezialisierte Unterstützung, die selbst schädliches Verhalten an den Tag legen.⁷⁷

Besonders wichtig für alle Kinder, Jugendlichen, Eltern und Fachkräfte ist die Sensibilisierung für Internetsicherheit und -schutz zur Bekämpfung von Online-Mobbing und schädlichem Verhalten.⁷⁸ Auch Eltern müssen sich über die online Gefahren bewusstwerden und digitale Kompetenzen entwickeln, um ihre Kinder entsprechend bei ihren digitalen Aktivitäten begleiten zu können.

Deshalb sollte generell in die Unterstützung von Eltern und pädagogisches Fachpersonal investiert werden. Voraussetzung dafür ist, dass auch sie ausreichend in digitalen Kompetenzen geschult werden. Erforderlich dafür sind Schulungsangebote und Maßnahmen auf Familien-, Schul- und Gemeindeebene, bspw. verstetigte Angebote mit verlässlichen Informationen, sowie ausreichende Ausstattung mit Ressourcen.⁷⁹

Eltern sollten darauf achten, dass Kinder nur Online-Dienste und Produkte nutzen, die ihre Sicherheit gewährleisten. Insbesondere für jüngere Kinder sollten Eltern sicherstellen, dass Kinder nur altersgerechte und ausgewogene Inhalte sehen. Bei älteren Kindern, die mehr Unabhängigkeit benötigen, braucht es ergänzende pädagogische Maßnahmen, etwa durch Schulen. Wichtig ist dafür ein offener und kontinuierlicher Dialog über Online-Gefahren⁸⁰

Fachkräfte aus den Bereichen Bildung, Kinderschutz, Gesundheit sowie Justiz und, Strafverfolgung sollten dahingehend geschult werden, Erfahrungen von Kindern im

⁷⁷ UNICEF Europe and Central Asia. (2025, May). *Adolescence in Europe: The complex relationship between harmful online content and children's experiences of violence*. UNICEF.

<https://www.unicef.org/eca/media/40441/file/Adolescence%20in%20Europe%20Policy%20Brief.pdf>

⁷⁸ UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight. (2025, Juni). *Childhood in a digital world: Screen time, digital skills and mental health* (Report). UNICEF Innocenti. [UNICEF-Innocenti-Childhood-in-a-Digital-World-report-2025.pdf](https://www.unicef.org/eu/media/1281/file/English.pdf); <https://www.unicef.org/eu/media/1281/file/English.pdf>

⁷⁹ Deutsches Komitee für UNICEF e. V. (2025). *Eine Perspektive für jedes Kind: UNICEF-Bericht zur Lage der Kinder in Deutschland 2025 – Zusammenfassung und Empfehlungen*. <https://www.unicef.de/385594/data/5bfc21fa42ede65c4c5d26958df98036>

⁸⁰ UNICEF Schweiz und Liechtenstein. (2025). *Kinderrechte im digitalen Raum: Herausforderungen, Chancen und Empfehlungen für Politik, Unternehmen und Gesellschaft*. UNICEF Schweiz und Liechtenstein. [Kinderrechte im digitalen Raum | unicef.ch](https://www.unicef.ch/kinderrechte-im-digitalen-raum); UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight. (2025). *Childhood in a digital world: Screen time, digital skills and mental health*. United Nations Children's Fund (UNICEF). [Childhood in a Digital World | Office of Strategy and Evidence Innocenti](https://www.unicef.org/eca/media/40441/file/Childhood-in-a-Digital-World-report-2025.pdf)

digitalen Umfeld besser zu verstehen, um sowohl die Prävention als auch die Reaktion auf sexuellen Missbrauch und Mobbing im Internet verbessern zu können.⁸¹

e. Unternehmen in die Verantwortung nehmen

Der vielleicht größte Hebel, die Einhaltung der Kinderrechte im digitalen Raum wirkungsvoll zu verbessern, liegt bei den Technologieunternehmen. Bei der Entwicklung von Produkten und Dienstleistungen gilt deshalb, dass sie Datenschutz gewährleisten, auf Kinderrechten basieren und altersgerecht gestaltet sein sollen. Die Produkte und Dienstleistungen, die diese Anforderungen nicht erfüllen, müssen sicherstellen, dass Kinder vor nicht alters- und kindgerechten Inhalten ausreichend geschützt sind. Kinder sollten nicht die Hauptverantwortung für ihre eigene Sicherheit tragen. Stattdessen gilt es Anbieter zu verpflichten, Schutzmaßnahmen systemisch und präventiv umzusetzen.⁸²

Social-Media- und andere Technologieunternehmen sollten deshalb ihre Produkte so gestalten, dass die Sicherheit und das Wohlergehen von Kindern gewährleistet sind.⁸³ Es ist von größter Bedeutung, die Plattformen in die Verantwortung zu nehmen und die Sorgfaltspflicht im Hinblick auf Kinderrechte, einschließlich solider kinderrechtlicher Folgenabschätzungen ("*Child Rights Impact Assessments*"), in den Prozess der Regulierung von Hass und Gewalt im Internet zu integrieren,⁸⁴ u.a. durch ein sicheres Plattformdesign und eine wirksame Inhaltsmoderation. Zudem können Tools zur Altersüberprüfung und die Gestaltung sicherer Räume dafür sorgen, dass jüngeren Nutzern sichere, entwicklungsgerechte Umgebungen geboten werden.

Darüber hinaus braucht es ausreichende Ressourcen (sowohl finanzielle als auch nicht-finanzielle), um sicherzustellen, dass digitale Räume für alle Kinder sicher sind. Dafür sind

⁸¹ UNICEF Schweiz und Liechtenstein. (2025). *Kinderrechte im digitalen Raum: Herausforderungen, Chancen und Empfehlungen für Politik, Unternehmen und Gesellschaft*. UNICEF Schweiz und Liechtenstein. [Kinderrechte im digitalen Raum | unicef.ch](https://www.unicef.ch/kinderrechte-im-digitalen-raum); UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight. (2025).

Childhood in a digital world: Screen time, digital skills and mental health. United Nations Children's Fund (UNICEF). [Childhood in a Digital World | Office of Strategy and Evidence Innocenti](https://www.unicef.org/digitalworld)

⁸² UNICEF. (2025). *Brief on investing in digital child safety*. <https://www.unicef.org/childrightsandbusiness/media/211/file/Brief-on-Investing-in-Digital-Child-Safety.pdf>

UNICEF. (n.d.). *Child rights and responsible technology*. UNICEF Child Rights and Business. <https://www.unicef.org/childrightsandbusiness/workstreams/responsible-technology>

⁸³ UNICEF Innocenti Office of Strategy and Evidence. (2025). *Best interests of the child in relation to the digital environment*.

UNICEF. <https://www.unicef.org/innocenti/reports/best-interests-child-relation-digital-environment>

UNICEF Schweiz und Liechtenstein. (2024, December 10). *Kinderrechte im digitalen Raum – Stärkung der Medienkompetenz statt Verbote*. UNICEF Schweiz und Liechtenstein. <https://www.unicef.ch/de/aktuell/news/2024-12-10/kinderrechte-im-digitalen-raum-staerkung-der-medienkompetenz-statt-verbote>

UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight. (2025). *Childhood in a digital world: Screen time, digital skills and mental health*. United Nations Children's Fund (UNICEF). [Childhood in a Digital World | Office of Strategy and Evidence Innocenti](https://www.unicef.org/digitalworld)

⁸⁴ UNICEF. (2026). *Protecting children from violence and exploitation in relation to the digital environment*. United Nations Children's Fund (UNICEF). [Policy brief Protecting children from violence in the digital environment.pdf.pdf](https://www.unicef.org/policybrief/protecting-children-from-violence-in-the-digital-environment.pdf)

Investitionen in Vorkehrungen wie *“Safety by Design”* oder die Inhaltsmoderation erforderlich sowie ein kontinuierliches Monitoring der Einhaltung der Sorgfaltspflicht im Hinblick auf die Kinderrechte.⁸⁵

Viele Unternehmen haben bereits freiwillig Sicherheitsmaßnahmen wie Standard-Datenschutzeinstellungen, Tools zur elterlichen Aufsicht und Algorithmen zur Inhaltsmoderation eingeführt. Es besteht jedoch der dringende Bedarf, mehr Transparenz, Akzeptanz und Wirksamkeit dieser Maßnahmen zu schaffen. Zudem braucht es klare, einheitliche Vorschriften und Leitlinien sowie eine strenge Aufsicht, um sicherzustellen, dass digitale Technologien die Rechte von Kindern tatsächlich schützen. Dies muss kontinuierlich behördlich überprüft und an neue Entwicklungen angepasst, regelmäßig evaluiert und ggf. neu bewertet werden.

Die systematische Integration einer kinderrechtlichen Folgenabschätzung⁸⁶ in die Gestaltung digitaler Produkte oder Dienstleistungen kann dabei helfen, zu bewerten, wie sich neue Technologien auf die Rechte von Kindern auswirken.⁸⁷

f. Altersfeststellung

Die zunehmenden Bestrebungen zur Einführung von Altersbeschränkungen und vollständigen Verboten (z. B. Verbote für unter 16-Jährige, Mindestaltersgrenzen) auf bestimmten Social-Media-Plattformen zeigen, wie sehr das Thema Kinderschutz in digitalen Medien an Bedeutung gewonnen hat. Klar ist, dass es einen Veränderungsbedarf gibt, denn der Status quo in vielen digitalen Räumen ist für Kinder nicht sicher. Insofern ist es dringend erforderlich, angemessene Regelungen und Maßnahmen zu etablieren.

⁸⁵ UNICEF Schweiz und Liechtenstein. (2025). *Kinderrechte im digitalen Raum: Herausforderungen, Chancen und Empfehlungen für Politik, Unternehmen und Gesellschaft*. UNICEF Schweiz und Liechtenstein. [Kinderrechte im digitalen Raum | unicef.ch](https://www.unicef.ch/kinderrechte); UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight. (2025). *Childhood in a digital world: Screen time, digital skills and mental health*. United Nations Children's Fund (UNICEF). [Childhood in a Digital World | Office of Strategy and Evidence Innocenti](https://www.unicef.org/childhood-in-a-digital-world); UNICEF. (2025, April). *Drawing a line in digital spaces: Age-based restriction of social media* (Policy Note). United Nations Children's Fund.

https://www.unicef.org/media/170606/file/UNICEF%20policy%20note_age%20restrictions%20social%20media_FINAL%20%2803%29.pdf

⁸⁶ UNICEF Schweiz und Liechtenstein. (2025). *Kinderrechte im digitalen Raum: Herausforderungen, Chancen und Empfehlungen für Politik, Unternehmen und Gesellschaft*. UNICEF Schweiz und Liechtenstein. [Kinderrechte im digitalen Raum | unicef.ch](https://www.unicef.ch/kinderrechte); UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight. (2025). *Childhood in a digital world: Screen time, digital skills and mental health*. United Nations Children's Fund (UNICEF). [Childhood in a Digital World | Office of Strategy and Evidence Innocenti](https://www.unicef.org/childhood-in-a-digital-world)

⁸⁷ UNICEF Office of Global Insight & Policy. (o. J.). *Assessing child rights impacts in relation to the digital environment (D-CRIA)*. United Nations Children's Fund (UNICEF). [Assessing child rights impacts in relation to the digital environment | UNICEF Child Rights and Business](https://www.unicef.org/global-insight-policy/assessing-child-rights-impacts-in-relation-to-the-digital-environment)

UNICEF. (o. J.). *Corporate reporting on child rights in relation to the digital environment*. United Nations Children's Fund (UNICEF). [Corporate reporting on child rights in relation to the digital environment | UNICEF Child Rights and Business](https://www.unicef.org/corporate-reporting-on-child-rights-in-relation-to-the-digital-environment)

UNICEF. (2025). *Disclosure recommendations: Corporate reporting on child rights impacts in relation to the digital environment*. United Nations Children's Fund (UNICEF). [Disclosure recommendations | UNICEF Child Rights and Business](https://www.unicef.org/disclosure-recommendations)

Kinder haben derzeit Zugang zu Räumen, die vorrangig auf Profit und nicht auf ihre Sicherheit ausgelegt sind. So gehen die von vielen Jugendlichen benutzten Social Media Plattformen mit Kontaktrisiken durch andere Personen einher, darunter Cybermobbing, sexuelle Ausbeutung oder Selbstverletzung. Kinder sind zudem erheblichen plattformbezogenen Risiken ausgesetzt, die sich aus den Designentscheidungen von Technologieunternehmen ergeben. Vielfach sind Kinder deshalb hasserfüllten, gewaltverherrlichenden Inhalten sowie manipulativen Techniken, sogenannten „Dark Patterns“, ausgesetzt, die sie dazu bringen, immer weiter zu scrollen oder im Internet Geld auszugeben.⁸⁸

Altersfeststellung und -verifikation wird deshalb vielfach als zentrale Maßnahme angesehen, um das Internet für Kinder und Jugendliche sicherer zu machen. Nach den aktuell verfügbaren Erfahrungen und wissenschaftlichen Erkenntnissen ist festzustellen, dass Altersbeschränkungen Baustein einer Verbesserung der Sicherheit von Kindern im Internet sein können. Als einzige Maßnahme werden sie jedoch aller Voraussicht nach nicht die notwendigen Veränderungen in der Technologiebranche bewirken, die die Rechte und die Sicherheit von Kindern im Internet gewährleisten.⁸⁹

Sollte die Bundesregierung Deutschlands ein Mindestalter zur Anmeldung bestimmter Dienste planen, empfiehlt UNICEF, dafür Forschungsergebnisse heranzuziehen, die Kinderentwicklung, Chancen und Risikobereitschaft berücksichtigen.

Aktuell besteht allerdings wissenschaftlich noch kein Konsens darüber, welche psychologischen, emotionalen und kognitiven Faktoren bei der Festlegung des angemessenen Alters für den Zugang zu sozialen Medien vorrangig berücksichtigt werden sollten. Deshalb sollte eine etwaige Festlegung entsprechend umsichtig erfolgen.

Es gibt Hinweise darauf, dass Faktoren wie digitale Kompetenz, elterliche Unterstützung und Plattformdesign einen großen Einfluss auf die Verwirklichung von den oben dargestellten Chancen sowie die Abwehr der Risiken haben, nicht allein das Alter.⁹⁰

Tatsächlich sind ältere Jugendliche sogar oft stärker mit schädlichen Inhalten und Ausbeutung konfrontiert als jüngere Kinder.⁹¹ Gleichzeitig variieren die sich entwickelnden Fähigkeiten von Kindern selbst innerhalb derselben Altersgruppe stark.

⁸⁸ United Nations Children's Fund, 'Keeping children safe online: Trends in online platform regulation and emerging lessons, Policy brief', UNICEF, New York, December 2025. <https://www.unicef.org/documents/keeping-children-safe-online>

⁸⁹ UNICEF. (2025, December 10). *Age restrictions alone won't keep children safe online*. <https://www.unicef.org/press-releases/age-restrictions-alone-wont-keep-children-safe-online>

⁹⁰ Soares, J. (2025, December 28). *"There is no universal right age", UNICEF cautions as EU debates social media limits*. EU Perspectives. <https://euperspectives.eu/2025/12/there-is-no-universal-right-age-unicef-opposes-possible-eu-ban-on-social-media-for-kids/>

⁹¹ Kardefelt Winther, Daniel, Mariya Stoilova, Moritz Büchi, Rogers Twesigye, David Smahel, Marie Bedrosová, Nikol Kvardová, and Sonia Livingstone, *Children's Exposure to Hate Messages and Violent Images Online*, UNICEF Innocenti – Global Office of

Gesetze, die Altersbeschränkungen einführen, sollten gleichzeitig Anreize für Unternehmen setzen, in Innovation und Entwicklung zu investieren, um digitale Räume sicher zu gestalten. Sie sollten insbesondere auch das Design von Plattformen (*“safety by design”, “privacy by design”, etc.*) und die Moderation der Inhalte von Plattformen adressieren.

Maßnahmen dürfen nicht dazu führen, dass Kinder und Jugendliche pauschal von der Teilhabe ausgeschlossen werden. Das gilt insbesondere für marginalisierte und vulnerable Gruppen.⁹²

Bei altersbasierten Beschränkungen müssen Ziel und Umfang klar definiert sein, damit alle umgesetzten Maßnahmen zielgerichtet sind und verhältnismäßig bleiben. Das bedeutet, vorab die spezifischen Risiken und Gefahren zu identifizieren, die durch Beschränkungen adressiert werden sollen und zu definieren, was genau umfasst wird. „Soziale Medien“ enthalten eine Vielzahl digitaler Räume, die sich jeweils in Bezug auf Plattformdesign, Nutzerinteraktionen und Risiken unterscheiden. Es muss klar definiert werden, was soziale Medien ausmacht und ob Altersgrenzen für ganze Plattformen oder für bestimmte Funktionen, wie zum Beispiel direkte Interaktionen, gelten sollen.⁹³

Die Umsetzung von Altersbeschränkungen birgt derzeit noch große Herausforderungen, darunter auch Datenschutzbedenken. Die Beteiligten müssen zusammenarbeiten, um rechtskonforme, technisch umsetzbare Lösungen für die Altersüberprüfung und -sicherung zu entwickeln und um unbeabsichtigte Folgen zu vermeiden.⁹⁴

Unbeabsichtigte negative Folgen sind beispielsweise die Einschränkung des Zugangs zu Bildungs- und Gesundheitsinformationen sowie unterstützenden Online-Angeboten für Kinder. Benachteiligte Kinder, wie geflüchtete oder andere vulnerable Gruppen von Kindern, können diese negativen Folgen, beabsichtigt oder nicht, besonders stark treffen. Der Anreiz für Unternehmen, sichere und altersgerechte Angebote für Kinder zu schaffen,

Research and Foresight, Florence, July 2023, <https://www.unicef.org/innocenti/media/2621/file/UNICEF-Children-Exposure-Hate-Violence-Online.pdf>

⁹² Zu den Vor- und Nachteilen von verschiedenen Altersfeststellungsmodellen und den Auswirkungen auf vulnerable Gruppen finden Sie hier weitere Informationen: Deutscher Kinderschutzbund Bundesverband e. V. (2025). *Grundsatzpapier zivilgesellschaftlicher Organisationen zum Thema Altersverifikation / Altersfeststellung (Age Assurance)*. <https://kinderschutzbund.de/wp-content/uploads/2025/06/AltersfeststellungPaper.pdf> Deutscher Kinderschutzbund Bundesverband e. V. (2025). *Altersfeststellung im Netz: Ein wichtiger Baustein für ein kindgerechtes Internet – sofern richtig umgesetzt*. <https://kinderschutzbund.de/altersfeststellung-im-netz-ein-wichtiger-baustein-fuer-ein-kindgerechtes-internet-sofern-richtig-umgesetzt/>

⁹³ UNICEF. (2025, April). *Drawing a line in digital spaces: Age-based restriction of social media* (Policy Note). United Nations Children's Fund. https://www.unicef.org/media/170606/file/UNICEF%20policy%20note_age%20restrictions%20social%20media_FINAL%20%2803%29.pdf

⁹⁴ UNICEF. (2025, April). *Drawing a line in digital spaces: Age-based restriction of social media* (Policy Note). United Nations Children's Fund. https://www.unicef.org/media/170606/file/UNICEF%20policy%20note_age%20restrictions%20social%20media_FINAL%20%2803%29.pdf

kann nachlassen oder vollständig entfallen. Kinder könnten darüber hinaus in unsichere, unregulierte Online-Räume gedrängt werden. Eine weitere unbeabsichtigte negative Folge kann sein, dass die digitale Kompetenz und Resilienz von Kindern eingeschränkt werden. Altersverifikationssysteme können zudem die Verantwortung von Unternehmen allein auf Eltern verlagern.⁹⁵

Um negative Folgen zu vermeiden und die angestrebte Schutzwirkung zu erreichen, sind Messgrößen und Bewertungsrahmen empfehlenswert. So könnten beispielsweise die Nachverfolgung von Verhaltensänderungen, von gemeldeten Schadensfällen sowie ein Monitoring sozialer Auswirkungen herangezogen werden, um die Wirksamkeit altersbeschränkender Maßnahmen zu bestimmen. Die am Markt beteiligten Unternehmen sollten wesentliche Auswirkungen, Risiken und Chancen im Zusammenhang mit Kinderrechten im digitalen Umfeld in ihren öffentlichen Geschäftsberichten und/oder Nachhaltigkeitsberichten offenlegen.⁹⁶

g. Weitere technische Lösungen

Kinder haben das Recht, sich sicher und selbstbestimmt im digitalen Raum zu bewegen. Alle technischen Schutzmaßnahmen müssen deshalb verhältnismäßig, kindzentriert, datensparsam und rechtebasiert sein. Schutz darf nicht durch Überwachung, sondern muss durch verantwortungsvolle Systemgestaltung erfolgen. Risiken wie ungeeignete Inhalte, Belästigung, Verlust der Privatsphäre oder kommerzielle Ausbeutung müssen wirksam gemindert werden.

Zu den möglichen Maßnahmen gehören kindgerechte Voreinstellungen („*Safety by Default*“), wie Jugendschutz- und Inhaltsfilter, die gefährliche oder schädliche Inhalte zuverlässig blockieren, Inhaltsmoderation, Altersverifikationsverfahren, die den datenschutzrechtlichen Grundsatz der Datenminimierung berücksichtigen, ein starker Datenschutz und Privatsphäre-Einstellungen als Standard, das Limitieren personalisierter Werbung für Minderjährige, im Privatmodus geschützte Profile als Voreinstellung, deaktivierte Standortfreigabe, eingeschränkte Kontaktmöglichkeiten mit Unbekannten und Blockiermechanismen sowie Notfallmechanismen bei Cybermobbing. Darüber hinaus

⁹⁵ UNICEF. (2025, April). *Drawing a line in digital spaces: Age-based restriction of social media* (Policy Note). United Nations Children's Fund.

https://www.unicef.org/media/170606/file/UNICEF%20policy%20note_age%20restrictions%20social%20media_FINAL%20%28003%29.pdf

⁹⁶ UNICEF. (2025, April). *Drawing a line in digital spaces: Age-based restriction of social media* (Policy Note). United Nations Children's Fund.

https://www.unicef.org/media/170606/file/UNICEF%20policy%20note_age%20restrictions%20social%20media_FINAL%20%28003%29.pdf

sollten Tools zur Meldung gefährlicher Inhalte oder Kontakte niedrigschwellig und sicher verfügbar sein.⁹⁷

All diese Schutzmaßnahmen sollten in Produktdesign und Plattformarchitektur integriert sein (*“Privacy and Safety by Design”*) und gemeinsam mit Kindern und Familien entwickelt werden. Die Verantwortlichkeiten von Anbietern müssen gesetzlich geregelt sein und Verstöße geahndet werden.

h. Fazit Handlungsempfehlungen

Ein wirksamer Schutz von Kindern und Jugendlichen in der digitalen Welt erfordert ein ganzheitliches Zusammendenken von Prävention, Intervention und Unterstützung. Kinder und Jugendliche brauchen vor allem präventive, systemische Schutzmaßnahmen auf Plattformen, verlässliche Anlaufstellen bei Problemen sowie klare, leicht zugängliche Informationen zu digitalen Risiken, zu ihren Rechten und Hilfsangeboten sowie präventives, kinderrechtsbasiertes Plattformdesign. Unternehmen müssen dafür verbindlich verantwortlich sein, während Bund und Länder Regeln, Aufsicht und Finanzierung absichern.

Um sich sicher, selbstbestimmt und verantwortungsvoll online zu bewegen, brauchen Kinder digitale, soziale und kognitive Kompetenzen sowie eine besondere Kritikfähigkeit. Vermittelt werden sollten diese Kompetenzen idealerweise sowohl in der Familie als auch in der Schule, durch außerschulische Angebote der Kinder- und Jugendhilfe, Medien und die am Markt beteiligten Wirtschaftsunternehmen. Maßnahmen müssen verhältnismäßig, datensparsam und evaluierbar sein, dürfen Teilhabe und Privatsphäre nicht untergraben und keine Verdrängung in unsichere Räume oder Verantwortungsverschiebung auf Eltern erzeugen. Maßstab aller Maßnahmen ist dabei die UN-Kinderrechtskonvention unter besonderer Beachtung der Art. 2 UN-KRK (Nicht-Diskriminierung), Art. 3 UN-KRK (Kindeswohlvorrang), Art. 12 UN-KRK (Beteiligung) und Art. 13 UN-KRK (freie Meinung).

Kontakt

UNICEF Büro Berlin

Stabsstelle Advocacy, Forschung und Programmarbeit in Deutschland

Leitung: Dr. Sebastian Sedlmayr

Ansprechpartnerin: Regina Jobst

bueroberlin@unicef.de

⁹⁷ United Nations Children's Fund, 'Keeping children safe online: Trends in online platform regulation and emerging lessons, Policy brief', UNICEF, New York, December 2025. <https://www.unicef.org/documents/keeping-children-safe-online>