

Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt

Jedes Kind soll in einer gesunden, sicheren und fördernden Umgebung aufwachsen können, damit es sich gut entwickeln und seine Potenziale vollständig entfalten kann. Nach der UN-Kinderrechtskonvention (UN-KRK) sind Kinder Träger eigener Rechte. Dies gilt auch im digitalen Raum. Weil die Kinderrechte universell, unveräußerlich und unteilbar sind, müssen Schutz-, Förder- und Beteiligungsrechte auch online gleichrangig berücksichtigt werden. Auch die Leitprinzipien der UN-KRK, Nichtdiskriminierung, Recht auf Leben und Entwicklung, die Berücksichtigung der Meinung von Kindern sowie das Kindeswohl (*best interest of the child*) sind als Abwägungsmaßstab für den digitalen Raum heranzuziehen.

Digitale Lebenswelten: Chancen für Teilhabe, Freizeitgestaltung und Bildung

Digitale Medien sind ein integraler Bestandteil des Alltags von Kindern und Jugendlichen für Freizeitgestaltung, Bildung und soziale Teilhabe. Nutzung und Erfahrungen unterscheiden sich nach Alter, Interessen, sozialem Hintergrund und Lebenssituation. Der digitale Raum kann Barrieren abbauen (z. B. Assistenztechnologien) und Lernen sowie Kreativität unterstützen (u. a. personalisierte Lernsysteme).

Digitale Räume ermöglichen zudem einen ortsunabhängigen Austausch, das Erstellen und Teilen kreativer Inhalte sowie Gemeinschaftserlebnisse. Geflüchtete halten Kontakt zum Herkunftsland oder zu Freunden. LGBTQ+ Jugendliche oder Kinder in ländlichen Gebieten finden online sozialen Austausch und Anschluss. Für sie haben digitale Räume eine essenzielle Bedeutung für Teilhabe und den Aufbau und Erhalt von Beziehungen.

Perspektiven von Kindern und Jugendlichen:

In der UNICEF-Studie „*Das ist nicht das Leben*“ 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.

Jugendliche aus Unterkunft für geflüchtete Menschen berichten:

„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 Aktivitäten habe.“ – Junge, 16 Jahre

Laut UNICEF-Befragungen nutzen Kinder und Jugendliche Künstliche Intelligenz (KI) bereits und wissen die Vorteile zu schätzen (z. B. zur Lernunterstützung). Zugleich äußern sie Bedenken zu Sicherheit, Wohlbefinden und Privatsphäre. Besonders hervorgehoben werden Sorgen über schädliche Inhalte, sexualisierte Ausbeutung/Missbrauch sowie Deepfakes. Kinder thematisieren zudem Risiken fehlerhafter KI-Ausgaben (z. B. Halluzinationen) und die mögliche Verbreitung von Fehlinformationen.

Jugendliche in Deutschland nutzen KI-Anwendungen (u. a. ChatGPT) insbesondere für schulische Aufgaben, Unterhaltung und Informationsrecherche. Viele junge Menschen wünschen sich, dass der Umgang mit KI verpflichtender Schulinhalt wird, da sie sich hinsichtlich der Gefahren und Risiken verunsichert fühlen.

Ob all diese Chancen tatsächlich verwirklicht werden, hängt stark von Zugang sowie den digitalen Kompetenzen der Kinder (Recherchieren, Bewerten, Gestalten) und der Begleitung durch Eltern und Fachkräfte ab. Entscheidend für die Verwirklichung der Chancen ist außerdem, dass digitale Räume sicher gestaltet und Medienkompetenzen gezielt gefördert werden. Andernfalls besteht die Gefahr, dass sich Ungleichheiten verstärken können oder schädliche Inhalte oder übermäßiger Konsum die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen hemmen oder schädigen.

Zentrale Risiken und Anforderungen

Zentrale Risiken online sind so genannte Dark Patterns, also manipulatives Design, irreführendes Influencer-Marketing, süchtig machende Algorithmen, unfaire Personalisierung, Desinformation sowie Gewalt- und Missbrauchsrisiken. Neue Technologien, insbesondere KI, verschärfen diese Risiken durch Desinformation, emotionale Abhängigkeiten, Deepfakes und Child Sexual Abuse Material (CSAM).

Die Gewalterfahrungen von Kindern im digitalen Raum stehen häufig in Zusammenhang mit Gewalt in der analogen Welt. So ist bspw. Online-Mobbing für viele Kinder eine Fortsetzung des Mobbing, das sie bereits zu Hause, in der Schule oder in ihrem sozialen Umfeld erleben.

Der UNICEF-Bericht *„Eine Perspektive für jedes Kind“*ⁱⁱ zeigt zudem, 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.

Im vergangenen Jahr wurden Bilder von mindestens 1,2 Millionen Kindern zu sexuell eindeutigen Deepfakes manipuliert. In einigen Ländern ist eines von 25 Kindern laut eigenen Angaben betroffen, das entspricht einem Kind je durchschnittlicher Schulklasse.ⁱⁱⁱ

Eine häufige Nutzung von digitalen Medien kann außerdem Sucht- oder suchttähnliches 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).^{iv}

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.^v

Perspektiven von Kindern und Jugendlichen

In der Studie *„Artificial Intelligence and Child Sexual Abuse and Exploitation“*^{vi} äußerten in einigen der elf untersuchten Ländern bis zu zwei Drittel der Kinder ihre Sorge, dass KI-generierte gefälschte sexualisierte Bilder oder Videos von ihnen erstellt werden könnten. Das Ausmaß der Besorgnis variiert jedoch stark zwischen den Ländern.

Im Rahmen des Projekts *„Children's Best Interests in a Digital World“*^{vii} befragte UNICEF Kinder im Alter von zehn bis 17 Jahren zu ihrem Wohl in Bezug auf den digitalen Raum. Auch hier waren einige der größten Sorgen der Kinder schädliche Inhalte, wie sexuelle Ausbeutung und Missbrauch im Internet, sowie betrügerische Deepfakes, die zu Mobbing und vielen weiteren 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

Auch Desinformation besorgt Kinder und Jugendliche:

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

In einer internationalen UNICEF-Umfrage^{viii} zu möglichen Maßnahmen wurden Kinder und Jugendliche 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 Jugendliche vor allem beim Privatsektor, insbesondere bei der Technologie- und Telekommunikationsbranche, gesehen.

Die UNICEF-Studie *“Childhood in a Digital World - Screen time, digital skills and mental health”*^{ix} weist auf konsistente Zusammenhänge hin, zwischen dem, was Kinder online erleben (Missbrauch, Mobbing, schädliche Inhalte, Gewaltdarstellungen) und erhöhten psychischen Belastungen.

Aufgrund der sich durch die technische Entwicklung wandelnden Gefahrenlagen sind deshalb ein kontinuierliches Monitoring und die fortlaufende Anpassung von Schutzmaßnahmen notwendig.

Empfehlungen für Maßnahmen

UNICEF fordert umfassende Maßnahmen, um digitale Räume für alle Kinder sicher, zugänglich und kindgerecht zu gestalten.

Dabei muss das Kindeswohl (*best interest of the child*) an erster Stelle stehen.^x Kinder sind aktive Rechteinhaber und müssen in Entscheidungen einbezogen werden, die ihre digitale Lebenswelt betreffen. Ihre Perspektiven und Erfahrungen sollen systematisch und kontinuierlich in politische Maßnahmen, Regulierungen und Gestaltungsprozesse einfließen. Gleichzeitig müssen besonders benachteiligte und vulnerable Gruppen stärker berücksichtigt werden, da soziale Ungleichheit, Behinderungen, Sprachbarrieren oder Armut den Zugang zu digitalen Angeboten erschweren und Risiken verstärken können.

Eine zentrale Maßnahme ist die Förderung digitaler Kompetenzen von Kindern, Jugendlichen, Erziehungsberechtigten und Fachkräften. Kinder benötigen weit mehr als technische Kenntnisse. Sie müssen digitale Technologien verstehen, kritisch einordnen und sicher nutzen können. Dafür brauchen Schulen moderne Lernumgebungen, integrierte Medienbildung in allen Fächern sowie gut geschultes pädagogisches Personal. Die Erwachsenen im Umfeld der Kinder müssen unterstützt werden, um Kinder kompetent begleiten zu können. Präventive Bildungsangebote zu Online-Risiken, Mobbing, sexueller Ausbeutung, Täterverhalten, Desinformation sowie zu Einwilligung und Grenzen sollten fest in schulischen und außerschulischen Strukturen verankert sein. Kinder benötigen zudem verlässliche Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner, etwa Sozialarbeit, Mental-Health-Angebote und spezialisierte Schutzstrukturen.

Ein besonders großer Hebel für den Kinderschutz liegt bei den Technologieunternehmen. Digitale Dienste und Produkte müssen von Anfang an so gestaltet sein, dass sie sicher, kindgerecht und datenschutzkonform funktionieren. „Safety by Design“, „Privacy by Design“, wirksame Inhaltsmoderation, kindgerechte Voreinstellungen, transparente Prozesse und belastbare Folgenabschätzungen zu Kinderrechten sind dafür grundlegende Voraussetzungen. Unternehmen müssen stärker in die Pflicht genommen werden, durch klare gesetzliche Vorgaben, einheitliche Standards, kontinuierliche Aufsicht. Etwaige Maßnahmen sollten Anreize für Unternehmen schaffen digitale Räume kindgerecht zu gestalten. Für KI fordert UNICEF klare Regulierung, Transparenz, Kontrollmechanismen, Inhaltsmoderation und Kennzeichnung KI-generierter Inhalte.

Altersbeschränkungen können ein Baustein für mehr Sicherheit sein, sind jedoch keine alleinige Lösung. Sie müssen evidenzbasiert, verhältnismäßig, datensparsam und rechtlich wie technisch umsetzbar sein. Gleichzeitig dürfen sie Kinder nicht vom Zugang zu wichtigen Bildungs- oder Unterstützungsangeboten ausschließen oder zu einer Verlagerung in unregulierte, unsichere Online-Räume führen. Entscheidend ist, dass bei allen Maßnahmen die tatsächlichen Risiken und Entwicklungsbedürfnisse von Kindern berücksichtigt und unbeabsichtigte Folgen vermieden werden. Zudem besteht wissenschaftlich bisher kein Konsens darüber, welches Mindestalter sinnvoll ist, da Faktoren wie digitale Kompetenzen, elterliche Unterstützung und Plattformdesign oft wichtiger sind als das Alter selbst. Altersbeschränkungen sollten daher sorgfältig abgewogen, klar definiert und mit Anreizen für Unternehmen verbunden werden, sichere Plattformen („Safety by Design“) zu entwickeln. Dafür braucht es wirksame Bewertungs- und Monitoringinstrumente.

Als weitere technische Schutzmaßnahmen kommen z. B. Jugendschutzfilter, sichere Standardeinstellungen, Limitierung personalisierter Werbung, deaktivierte Standortfreigabe, sichere Kontaktfunktionen sowie leicht zugängliche Melde- und Notfallmechanismen in Betracht.

Insgesamt erfordert ein wirksamer Schutz von Kindern eine Kombination aus Prävention, Intervention und Unterstützung, die alle Ebenen einbezieht: Staat, Bildungssystem, Familien und insbesondere Unternehmen. Kinder brauchen sichere Plattformen, klare Informationen über Risiken und Rechte sowie digitale, soziale und kognitive Kompetenzen.

Zusammenfassung:

Kindeswohl und Beteiligung sichern:

Das Kindeswohl ist konsequent zu priorisieren. Kinder sollten systematisch in Politik, Regulierung und Design einbezogen werden, mit besonderem Fokus auf benachteiligte/vulnerable Gruppen.

Digitale Kompetenzen stärken:

Medienbildung muss in allen Bildungseinrichtungen fächerübergreifend verankert werden. Es braucht moderne Lernumgebungen, sowie Qualifikation für pädagogisches Personal und Erwachsene, um sie zu befähigen, Kinder und Jugendliche angemessen digital zu begleiten.

Prävention und Unterstützungsstrukturen ausbauen:

Verbindliche Hilfs- und Unterstützungsangebote zu Online-Risiken müssen geschaffen oder ausgebaut werden (z. B. Mobbing, sexuelle Ausbeutung, Desinformation, Einwilligung/Grenzen) und mit Offline-Angeboten kombiniert werden. Es braucht zudem verlässliche Anlaufstellen (Sozialarbeit, Kinder- und Jugendhilfe, mentale Gesundheit).

Tech-Unternehmen verpflichten (Safety/Privacy by Design/Default):

Es braucht eine kindgerechte, datenschutzkonforme Gestaltung inkl. wirksamer Moderation, Voreinstellungen, Transparenz. Zusätzlich sollte eine Kinderrechte-Folgenabschätzungen durchgeführt werden. Es braucht die konsequente Umsetzung von Gesetzen, Standards sowie ein systematisches Monitoring und Evaluation.

Schutzmaßnahmen ausgewogen umsetzen:

Altersverifikation sollte evidenzbasiert, verhältnismäßig und datensparsam sein und durch technische Schutzmechanismen ergänzt werden (z. B. Jugendschutzfilter, Werbe- und Standortbegrenzung, sichere Kontakte, einfache Melde-/Notfallwege), ohne Hilfs- und Bildungsangebote für Kinder zu unterlaufen.

Kontakt

UNICEF Büro Berlin

Leitung Dr. Sebastian Sedlmayr

Ansprechpartnerin: Regina Jobst

Mail: bueroberlin@unicef.de

Quellen:

- ⁱ 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"](#)
- ⁱⁱ UNICEF Deutschland. (2025). *Eine Perspektive für jedes Kind: UNICEF-Bericht zur Lage der Kinder in Deutschland 2025*. UNICEF Deutschland. [d621666e6a2f3c427c427ccf96df887e](#)
- ⁱⁱⁱ United Nations Children's Fund, *Artificial Intelligence and Child Sexual Abuse and Exploitation*, UNICEF, February 2026; [Artificial Intelligence and Child Sexual Abuse and Exploitation | UNICEF; UNICEF AI CSEA Brief 2.pdf](#)
- ^{iv} World Health Organization Regional Office for Europe. (2024, 25. September). *Teens, screens and mental health*. World Health Organization. [Jugendliche, Bildschirme und psychische Gesundheit](#)
- ^v Bundesinstitut für Öffentliche Gesundheit (BIÖG). (2024, 21. August). *Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2023: Ergebnisse zur Computerspiel- und Internetnutzung*. [Forschungsbericht](#)
- ^{vi} ebenda
- ^{vii} 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](#)
- ^{viii} UNICEF Brussels Office & U-Report Global Team. (2021). *#YourVoiceYourFuture: Turning challenges into solutions* (S. 21). United Nations Children's Fund (UNICEF). [English.pdf](#)
- ^{ix} ebenda
- ^x 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](#)

Weiterführende Links:

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

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](#)