

Thomas-Gabriel Rüdiger

Digitale Bildung als Eckpfeiler einer digitalen Kriminalprävention

Summary: Die zunehmende Digitalisierung und die aktuelle Entwicklung der KI prägen den Alltag von Minderjährigen und bergen sowohl Chancen als auch Risiken. Neben den positiven und pragmatischen Aspekten der digitalen Welt werden junge NutzerInnen auch mit digitalen Risiken wie Cybergrooming, digitalen Hassnachrichten und pornographischen Inhalten konfrontiert. Gleichzeitig zeigt sich, dass Minderjährige zunehmend als Tatverdächtige bei digitalen Sexualdelikten in Erscheinung treten. Dieser Beitrag thematisiert die Notwendigkeit, dass digitale Bildung nicht nur auf technische Kompetenzen und Mediennutzung fokussiert, sondern auch als notwendiger Bestandteil einer digitalen Kriminalprävention verstanden wird.

Einleitung

Bereits seit etwa 20 Jahren werden Menschen zumindest teilweise in einem globalen digitalen Raum sozialisiert, der durch Interaktion und Kommunikation vor allem in sozialen Medien, aber auch in Online-Spielen geprägt ist. Dies dürfte erst der Anfang gewesen sein, denn die Menschheit steht an der Schwelle zu einem KI-basierten digitalen Zeitalter, das die Möglichkeiten, aber auch die Risiken noch einmal potenzieren wird. Insbesondere Minderjährige sind den Risiken dieses Raums – wie der Konfrontation mit Sexualstraftaten, digitaler Hasskriminalität und gewalttätigen Inhalten – weitgehend schutzlos ausgesetzt. Minderjährige treten dabei zunehmend selbst als Tatverdächtige in Erscheinung und sind andererseits je nach Delikt häufig selbst Opfer digitaler Straftaten. Beiden Entwicklungen könnte durch eine grundlegende Vermittlung digitaler Bildung, die hier als Teil einer digitalen Kriminalprävention verstanden wird, entgegengewirkt werden.

Ein globaler digitaler Kommunikationsraum

Das Internet ist längst kein Randphänomen mehr, sondern ein integraler Bestandteil der Gesellschaft. Allein in Deutschland hat die Internetnutzung in den Altersgruppen der 14- bis 49-Jährigen eine Abdeckung von 100 Prozent und bei den 50- bis 60-Jährigen von 97 Prozent erreicht. Selbst die über 70-Jährigen weisen mit 78 Prozent noch eine beeindruckende Nutzungsquote auf. Ein großer Unterschied zeigt sich jedoch bei den Nutzungszeiten. So nutzen die 14- bis 29-Jährigen das mediale Internet 257 Minuten pro Tag, während die Altersgruppe der 30- bis 49-Jährigen noch 180 Minuten, die 50- bis 69-Jährigen nur noch 89 Minuten und die über 70-Jährigen sogar nur noch 34 Minuten digitale Medien nutzen (Beisch und Koch 2023). Nach einer anderen Studie verbrachten allein die 16- bis 18-Jährigen in Deutschland im Jahr 2024 durchschnittlich 71,5 Stunden pro Monat im Internet, wobei sie mit knapp 40 Stunden am häufigsten über das Smartphone online gingen

(PostBank 2024). Betrachtet man die Minderjährigen und jungen Erwachsenen im Alter von 12 bis 19 Jahren, so verbringen diese täglich 258 Minuten mit dem Smartphone. Auch hier zeigen sich Unterschiede in der Mediennutzung nach Altersgruppen: So liegt die Bildschirmzeit am Smartphone bei den 12- bis 13-Jährigen bei 121 Minuten, bei den 14- bis 15-Jährigen aber bereits bei 203 Minuten (Feierabend et al. 2023a). Auch in Österreich sehen die Zahlen laut der mittlerweile eingestellten Studienreihe „MediaServer“ ähnlich aus. Demnach lag die tägliche Nutzungsdauer von Onlinemedien im Jahr 2022 bei 255 Minuten pro Tag (DER STANDARD 2022) und insgesamt nutzen knapp 95 Prozent der Bevölkerung in Österreich das Internet in irgendeiner Form (Kemp 2024).

Die Nutzung des Internets und insbesondere der sozialen Medien unterscheidet sich in Deutschland und Österreich hinsichtlich der genutzten Programme kaum voneinander. In Deutschland ist Instagram die meistgenutzte Social-Media-Plattform, die von immerhin 38 Prozent der Internetnutzer zumindest gelegentlich einmal pro Woche genutzt wird, gefolgt von Facebook mit 33 Prozent, TikTok mit 19 Prozent und Snapchat mit 13 Prozent (Müller 2024). Eine ähnliche Nutzungsverteilung zeigt sich auch in Österreich. Hier ist Instagram mit 19 Prozent die beliebteste Social Media Plattform, gefolgt von Facebook mit 15,6 Prozent, TikTok mit 5,6 Prozent und Snapchat mit 2,4 Prozent (Socialmania 2024). Dass WhatsApp hier noch nicht aufgeführt ist, liegt daran, dass es in der Regel zu den Messengern gezählt wird, obwohl es durch die erfolgte Erweiterung des Funktionsumfangs mittlerweile klar auch zu den sozialen Medien gezählt werden kann. Geht man davon aus, kann WhatsApp sicherlich als das erfolgreichste soziale Medium sowohl in Deutschland als auch in Österreich bezeichnet werden. Während 38 Prozent Instagram zumindest gelegentlich wöchentlich nutzen, nutzen allein 68 Prozent der Deutschen WhatsApp täglich (Koch 2022) und mit 37,3 Prozent wird WhatsApp als beliebteste Plattform in Österreich bezeichnet (Socialmania 2024). Ein entsprechendes Bild zeigt sich auch bei den Jugendlichen: Für 81 Prozent der Jugendlichen ist WhatsApp die wichtigste Plattform, gefolgt von 31 Prozent mit Instagram, TikTok ist für 25 Prozent und Snapchat für 20 Prozent relevant (Feierabend et al. 2023a). Nicht zu unterschätzen ist auch die Relevanz von digitalen Spielen, die in Form von Onlinespielen oder auch bei Vorhandensein von Online-Multiplayer-Elementen als eine Form von Social Media angesehen werden können (Rüdiger 2023a). Im Durchschnitt sind knapp 73 Prozent der befragten Jugendlichen täglich bis mehrmals pro Woche online, die durchschnittliche Nutzungsdauer liegt bei knapp 91 Minuten pro Tag. Hier zeigt sich allerdings ein signifikanter Nutzungsunterschied zwischen Jungen und Mädchen: Während Jungen 114 Minuten mit Spielen verbringen, sind es bei den Mädchen nur 66 Minuten (Feierabend et al. 2023a). Im Ergebnis zeigt sich, dass sowohl erwachsene als auch minderjährige einen großen Teil ihrer zur Verfügung stehenden Zeit im digitalen Raum – vor allem mit Interaktions- und Kommunikationsplattformen – verbringen.

Besonderheiten digitaler Risiken

Kriminalität als soziales Phänomen ist ein Prozess, der wesentlich auch aus der Interaktion und Kommunikation zwischen Menschen resultiert. Wo Menschen aufeinandertreffen, kann es folgerichtig auch zu Normverletzungen bis hin zu – aus der jeweiligen Perspektive definierten – Formen von Kriminalität kommen. Dies gilt auch für den globalen digitalen Raum, in dem Menschen sozial interagieren und damit auch Kriminalität begangen wird, allerdings mit einigen Besonderheiten. So ist hier Kriminalität in einem Maße transparent, wie es im analogen Raum nicht denkbar ist, was das Ausmaß von Kriminalität wahrnehmbar macht, was auch als „digitale Kriminalitätstransparenz“ erfasst werden kann (Rüdiger 2021).

Hinzu kommt, dass im Internet neben der Frage der Anonymität und Pseudonymität keine physischen Grenzen wahrnehmbar sind, Kriminalität ist hier prinzipiell von räumlichen Konzepten entkoppelt. Dies ist insofern problematisch, als Straftaten zwar grenzüberschreitend begangen werden, aber gerade die Schutzkonzepte – z.B. digitale Polizeiarbeit, aber auch digitale Bildung – stark an nationalen Gesichtspunkten ausgerichtet sind (Rüdiger 2023a). Die Risiken, denen nicht nur, aber insbesondere junge Menschen im digitalen Raum ausgesetzt sind, sind entsprechend vielfältig und umfassen nahezu das gesamte Spektrum kriminogenen Handelns, von der Konfrontation mit extremistischen und gewaltverherrlichenden Inhalten über Betrugsdelikte und gefährliche Challenges in sozialen Medien bis hin zu den unterschiedlichsten Formen von Sexualdelikten. Es würde den Rahmen dieses Beitrages sprengen, diese verschiedenen Formen volumnfähig darzustellen, jedoch soll auf das Deliktsfeld der digitalen Sexualdelikte – insbesondere auf das global relevante Phänomen des Cybergrooming – gesondert eingegangen werden.

Normalität von Cybergrooming als globales Phänomen

Unter Cybergrooming kann das onlinebasierte Einwirken auf ein Kind mit dem Ziel der Einleitung oder Intensivierung eines sexuellen Kindesmissbrauchs verstanden werden (Rüdiger 2020). Vereinfacht dargestellt wird damit der strategische und taktische Prozess erfasst, dass Täter oder Täterinnen über onlinebasierte Kommunikationsmöglichkeiten Kontakt zu Kindern – also Minderjährigen unter 14 Jahren – mit der Absicht aufnehmen, durch die Kontaktaufnahme ein Treffen – mit entsprechenden Missbrauchshandlungen – oder den Austausch von Nacktbildern und -videos zu ermöglichen. Cybergrooming kann in Deutschland unter den §§ 176a Abs. 1 Nr. 3 und 176b Abs. 1 dStGB und in Österreich unter § 208a öStGB rechtlich erfasst werden. Sowohl die Modi Operandi als auch die Täter- und Opferstrukturen sind dabei ähnlich vielfältig wie bei analogen Delikten (Biedermann et al. 2023). Typischerweise nehmen die Täter und Täterinnen über die Chatmöglichkeiten von Onlinespielen oder sozialen Medien Kontakt zu ihren kindlichen Opfern auf. Diese Kontaktaufnahme kann unterschiedlicher Natur sein und reicht von expliziter, auch erpresserischer, sexuell motivierter Kommunikation über Täuschungshandlungen bis hin zur Beeinflussung mit Geld und virtuellen Gegenständen (Rüdiger 2020). So wurde bereits im Jahr 2021 in den Medien über einen Fall in Österreich berichtet, bei dem sich ein zur Tatzeit 57-jähriger Täter mittels einer (vermutlich KI-basierten) Software in Videochats als 16-jähriges Mädchen ausgab und so über 600 minderjährige Jungen zu sexuellen Handlungen vor der Kamera veranlasste (Spiegel 2021). In anderen Fällen handelt es sich zunehmend um Formen von Peer-Gewalt, wenn Minderjährige selbst auf Minderjährige einwirken (Biedermann et al. 2023). Gleichzeitig gibt es auch Fälle, die zwar formaljuristisch als Cybergrooming eingestuft werden können, aber offenkundig nicht das gleiche strafrechtliche Unrecht erfassen. Beispielsweise, wenn ein 14-jähriges Mädchen mit ihrem 13-jährigen Freund Formen des Sexting betreibt, kann auch hier von einer onlinebasierten Einwirkung auf ein Kind gesprochen werden, die aber unzweifelhaft nicht dasselbe Verhalten erfasst, wie wenn ein Erwachsener in Missbrauchsabsicht auf ein Kind einwirkt. Generell kann auch hier nicht von einem digitalen Randphänomen gesprochen werden, vielmehr ist davon auszugehen, dass ein signifikanter Anteil der jungen Erwachsenen und Minderjährigen mit dem Phänomen in einer seiner Ausprägungen in Berührung gekommen ist. Dies belegen verschiedene nationale und internationale Studien (Rüdiger 2020). Nach einer Studie der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen berichteten im Jahr 2024 insgesamt 25 Prozent der befragten 8- bis 17-jährigen Minderjährigen von einer Form des Cybergrooming. Allein 15 Prozent

gaben an, Erwachsene online kennengelernt zu haben, die sich mit ihnen treffen wollten. Hier zeigt sich eine breite Streuung über das Alter, aber auch ein Blick auf jüngere Altersgruppen zeigt ähnliche Konfrontationsquoten. So berichten auch 7 Prozent der 8- bis 9-Jährigen, 13 Prozent der 10- bis 12-Jährigen und 21 Prozent der 13- bis 15-Jährigen von entsprechenden Kontaktanbahnungen (Isenberg und Nennstiel 2024). Dabei ist zu berücksichtigen, dass fast die Hälfte der Tatverdächtigen in Deutschland bei digitalen Sexualdelikten selbst noch minderjährig sind, was die Konfrontationsquote sicherlich noch weiter erhöhen kann (Biedermann et al. 2023).

Zu ähnlichen Konfrontationsquoten kommt auch die JAMES-Studie aus der Schweiz. Hier wird erhoben, ob Minderjährige „im digitalen Raum von fremden Personen mit ungewollten sexuellen Absichten kontaktiert wurden“, eine Definition, die Cybergrooming ziemlich genau erfasst (Külling-Knecht et al. 2024). Demnach geben auch 32 Prozent der Schweizer Jugendlichen an, von Fremden mit sexuellen Absichten angesprochen worden zu sein und 26 Prozent wurden aufgefordert, erotische Fotos zu versenden. Auch in dieser Studie zeigt sich, dass die Konfrontation umso häufiger wird, je älter die Jugendlichen sind. So geben 14 Prozent der 12- bis 13-Jährigen an, mit sexuellen Absichten konfrontiert worden zu sein, aber 31 Prozent der 14- bis 15-Jährigen und 37 Prozent der 16- bis 17-Jährigen (Külling-Knecht et al. 2024). Zu einem ähnlichen Ergebnis kam bereits 2018 eine Studie zu Cybergrooming in Österreich. Demnach geben hier 24 Prozent der befragten 11- bis 18-jährigen Minderjährigen in Österreich an, online schon einmal unangenehme intime oder sexuelle Fragen gestellt bekommen zu haben (Kohout et al. 2018). Auch in dieser Studie zeigte sich bereits, dass die Belastung bei älteren Jugendlichen höher ist als bei jüngeren. Diese Aufzählung ließe sich mit weiteren internationalen Studien aus verschiedenen Ländern fortsetzen. Sie verdeutlicht, dass Cybergrooming nicht nur ein Risiko in einem Land ist, sondern als globales Grundrisiko definiert werden kann, die Bekämpfungs- und Präventionsstrategien aber weitgehend national strukturiert sind (Rüdiger 2020). Zumindest für Deutschland stellt sich auch die Frage, warum der strafrechtliche Schutz nur für Kinder gilt, obwohl Jugendliche häufiger über das Phänomen berichten können.

Dabei ist Cybergrooming bei weitem nicht das einzige digitale Risiko, mit dem sich vor allem Jugendliche ganz selbstverständlich konfrontiert sehen. Laut JIM-Studie 2024 sehen sich Jugendliche mit stetig steigenden Konfrontationsraten konfrontiert. Gaben 2023 noch 58 Prozent der Jugendlichen an, im letzten Monat mindestens einmal mit Fakenews konfrontiert worden zu sein, waren es 2024 bereits 61 Prozent, ebenso stieg die Konfrontationsrate mit beleidigenden Kommentaren von 51 auf 57 Prozent und die Konfrontation mit extremen politischen Ansichten von 42 auf 54 Prozent. Die monatliche Konfrontation mit Hassbotschaften liegt dagegen konstant bei 40 Prozent und die Konfrontation mit pornografischen Inhalten bei 25 Prozent (Feierabend et al. 2024). Je nach Rechtsauslegung kann eine Vielzahl dieser Konfrontationen strafbares Verhalten darstellen, bedenkt man zudem, dass Minderjährige auch mit klassischen digitalen Delikten wie Phishing-Mails oder Betrugshandlungen konfrontiert werden, verdeutlicht dies die digitale Kriminalitätsbelastung von Minderjährigen.

KI-basierte Agenten – Neue digitale Risiken

Es zeichnen sich bereits jetzt grundlegende neue digitale Risiken für alle Internetnutzende, vor allem aber für Minderjährige ab. Nämlich, dass Menschen den digitalen Raum mit KI-Agenten teilen werden, die von Menschen kaum zu unterscheiden sind. So hat Meta kürz-

lich angekündigt, Facebook künftig auch mit KI-Charakteren bevölkern zu wollen (*Petereit 2024*). Ein großes Risiko dabei ist, dass KI-Avatare bzw. deren Antworten von Menschen – vor allem auch über die neuen Sprachmodi – mittlerweile als empathisch wahrgenommen werden können und damit die Unterscheidung zu einem echten Menschen vermutlich immer schwieriger wird. Was es aber auch kriminologisch bedeuten kann, wenn insbesondere junge Menschen den Unterschied zwischen KI und Mensch nicht mehr erkennen, zeigen bereits einige Fälle. Hintergrund ist, dass es mittlerweile zahlreiche Apps bzw. Plattformen gibt, die KI-Avatare für private – auch intime – Interaktionen und Kommunikationen anbieten, die auch entsprechend nach Vorlieben vorab erstellt werden können und auch mit entsprechenden virtuellen Darstellungen versehen sind. Geld wird dann typischerweise dadurch generiert, dass nach einer bestimmten Anzahl von Nachrichten für weitere Interaktionen bezahlt werden muss. Dies hat im Jahr 2023 bereits zu Berichten über sexuelle Belästigung durch solche KI-Avatare geführt, da diese – ähnlich wie beim Cybergrooming – auf die Nutzenden einwirken, um sie zu weiteren und längeren Interaktionen zu bewegen (*Pryjda 2023*). In einem aktuellen Fall aus Florida soll sich laut Gerichtsakten und Medienberichten ein 14-Jähriger einen weiblichen KI-Avatar erstellt, mit ihr interagiert und sich wohl auch in sie verliebt bzw. in eine emotionale Abhängigkeit begeben haben (*Halbig 2024*). Im Zuge dieser Interaktionen soll der betroffene Junge auch suizidale Gedanken geäußert haben, ohne dass ernsthafte Schutzmaßnahmen gegriffen hätten, z.B. ein Hinweis an Rettungs- oder Beratungsstellen. Nachdem der Junge tatsächlich Suizid begangen hatte und die entsprechenden Nachrichten auf seinem Smartphone überprüft worden waren, verklagte die Mutter sowohl das Unternehmen hinter der KI als auch Google, da hier die App angeboten wurde. Dabei geht es vor allem darum, dass diese Plattformen zu wenig Schutz für Kinder bieten würden, obwohl bekannt ist, dass Kinder kaum zwischen einem menschlichen Gegenüber und einer KI unterscheiden können und diese auch entsprechend gestaltet sind. Dies würde z.B. auch sexuelle Handlungen umfassen, um emotionale Abhängigkeiten zu schaffen.

So tragisch der Fall ist, so zeigt sich dadurch doch schon jetzt, dass hier ganz neue Risiken gerade für Minderjährige entstehen, mit denen sich der Staat noch überhaupt nicht auseinandergesetzt hat und die gerade auch den Kinder- und Jugendmedienschutz, aber auch das Strafrecht – z.B. die Frage der Verantwortung – vor neue Herausforderungen stellen werden. Letztlich könnten die Risiken, die von selbstbestimmter und emotional handelnder KI ausgehen, für Kinder ebenso problematisch sein bzw. werden wie die von menschlichen Täterinnen und Tätern, was die Risiken für Kinder noch einmal exponiert. Dabei ist der gezielte Einsatz von KI durch TäterInnen z.B. für Cybergrooming oder die Erstellung künstlich generierter Missbrauchsabbildungen noch gar nicht berücksichtigt.

Bevor der Staat hier zeitnah adäquate Lösungen anbieten kann, scheint der unmittelbarste Schutz zu sein, Minderjährige durch digitale Bildung zumindest ansatzweise auf diese Entwicklung vorzubereiten und es bedarf einer grundlegenden digitalen Kriminalprävention.

Die drei Vs der Digitalen Kriminalprävention

Auch wenn es eine Vielzahl unterschiedlicher Definitionen gibt, was unter Kriminalprävention verstanden werden kann, so zeichnet sich doch ein grober Konsens ab. Das Bundesministerium der Justiz versteht demnach unter Kriminalprävention, dass „sämtliche staatlichen und privaten Bemühungen erfasst [werden], die auf die Verhinderung von Straftaten

ausgerichtet sind“ (BMJ 2024). Dabei lässt sich Kriminalprävention auch auf drei Aspekte bzw. Ebenen herunterbrechen. Die Vorbeugung, die Verhinderung und schließlich die Verfolgung der Begehung von Straftaten, alles mit dem Ziel, im Ergebnis einen Normenbruch zu vermeiden. Alle drei können bei der Kriminalprävention eine Rolle spielen. Diese Überlegungen lassen sich gut anhand einer roten Ampel veranschaulichen. Wenn Menschen an einer Fußgängerampel stehen, die Rot zeigt, haben sie grob gesagt zwei Möglichkeiten: die Norm zu brechen und bei Rot über die Ampel zu gehen oder stehen zu bleiben und die Norm zu respektieren. Die Entscheidung, die Norm zu brechen oder gerade nicht, kann wiederum von verschiedenen Faktoren abhängen. Hier hilft ein Blick auf die Routine Activity Theory (Cohen und Felson 1979). Danach handeln Menschen in konkreten Situationen dann, wenn sie eine grundlegende Handlungsmotivation haben, ein lohnendes Ziel vor Augen haben und die Risiken bzw. Schutzmechanismen als akzeptabel eingeschätzt werden. Diese Aspekte können sich gegenseitig bedingen und ab einem bestimmten Abwägungsverhältnis kann es dann zu einer Handlungsentscheidung kommen. Im Beispiel der roten Ampel würde dies bedeuten, dass Menschen z.B. deshalb nicht über die Ampel gehen, weil ihnen beigebracht wurde, dass die Norm eingehalten werden muss und sie dies für sich verinnerlicht haben. Damit würde ihnen die Grundmotivation zum Handeln fehlen. Dies wäre das Grundziel jeder Prävention, wir bringen Menschen dazu, einen Normbruch gar nicht erst in Erwägung zu ziehen. Wenn die Person aber generell bereit ist, die Norm zu brechen – also bei Rot über die Ampel zu gehen – dann wägt sie ab, welcher Vorteil – z.B. eine Zeitersparnis – und welches Risiko – z.B. das Risiko eines Unfalls oder auch einer Strafe – damit verbunden ist. Kommt eine Person nach dieser Abwägung zu dem Ergebnis, die Norm im konkreten Moment nicht brechen zu wollen, dann hat sie zwar den Normbruch verhindert, aber an der grundsätzlichen Einstellung, eine Norm zu brechen, hat sich nichts geändert. Die letzte Ebene ist die der Verfolgung, übertragen würde das bedeuten, die Person geht bei Rot über die Ampel und wird dann z.B. von einem Polizisten sanktioniert und muss Bußgeld zahlen. Eine Situation, wie sie z.B. bei Radarfallen, die nicht vorher angekündigt werden, häufig vorkommt. Wie man sieht, ist hier die kriminalpolitisch, aber auch gesellschaftlich beste Variante die der Prävention.

Prävention stellt gerade auch im zum digitalen Raum vergleichbaren Straßenverkehr ein komplexes Gesamtgefüge dar. So setzt die Gesellschaft bei der Verkehrsprävention in erster Linie auf die Eltern, die den Kindern grundlegende Regeln und Verhaltensweisen vermitteln. Die Eltern können dies, weil sie selbst Erfahrungen in diesem Raum gemacht haben und daher auch authentisch über Risiken und Verhaltensweisen aufklären können. Dieses Wissen wird dann im Kindergarten oder in der Schule aufgegriffen und vertieft und auch die Lehrkräfte können dies, da sie selbst authentisch diesen Raum beherrschen. Gleichzeitig setzt die Gesellschaft aber auch auf die Entwicklung von Regeln – wie z.B. Ampeln und Verkehrsschilder – und deren Durchsetzung, vor allem durch die authentische Präsenz der Polizei (Rüdiger 2023b). Vereinfacht gesagt: Wenn einem Kind gesagt wird, dass es bei Grün über die Ampel gehen soll, dann muss es auch für Autofahrer eine rote Ampel geben und diese Regel muss durchgesetzt werden.

Dieselbe Struktur könnte für die digitale Kriminalprävention auf das Internet übertragen werden. Es bräuchte also Eltern, die selbst digitale Bildung an ihre Kinder weitergeben, da sie diesen Raum selbst nutzen und daher authentisch über Risiken und Chancen aufklären können. Dabei ist jedoch zu bedenken, dass es immer Eltern geben wird, die nicht die Kompetenz oder das Interesse haben, dies zu vermitteln. Hier ist die Schule der einzige Ort, an dem eine Gesellschaft sicherstellen kann, dass allen Kindern, unabhängig von ihrer Herkunft, entsprechendes Wissen vermittelt werden kann. Diese Notwendigkeit zeigt sich

auch darin, dass sich laut KIM-Studie 2022 insgesamt 79 Prozent der Eltern von 6- bis 13-Jährigen ein Pflichtfach Medienkompetenz an Schulen – offenbar im Bereich der Grundschule – wünschen (Feierabend et al. 2023b). Gleichzeitig braucht es aber auch Regeln und Normen im digitalen Raum, die ausreichend durchgesetzt werden, was sich auch in den Verbotsdiskussionen, aber auch in den Debatten um authentische digitale Polizeiarbeit symbolisiert (Rüdiger 2023b). Ein Beispiel für eine solche authentische Präventionsarbeit soll hier nur kurz erwähnt werden. Die Polizei Hannover hat im Dezember 2024 als erste deutsche Polizeibehörde überhaupt einen Account auf Twitch gestartet, auf dem sie Spiele streamen und gleichzeitig Kriminalprävention betreiben (Polizei Hannover 2024). Beispielsweise wurde zu Weihnachten ein Stream für Menschen gestartet, die sich einsam fühlen. Die Polizei zeigt hier einerseits, dass sie authentischer Teil des digitalen Raumes und hier der Gaming-Kultur sein kann und will, und betreibt andererseits eine innovative Form der Kriminalprävention. Es ist zu hoffen, dass ein solches Projekt Vorbildcharakter auch für andere Polizeibehörden hat.

Trotz dieses positiven Beispiels scheint die digitale Kriminalprävention als Gesamtkomplex noch in den Kinderschuhen zu stecken. Dem berühmten Strafrechtsreformer Franz von Liszt wird dabei gemeinhin das Zitat zugeschrieben, die beste Kriminalpolitik sei eine gute Sozialpolitik (Kahl 2012). Dieses Zitat könnte nun dahingehend angepasst werden, dass eine gute Kriminalpolitik eine gute Bildungspolitik ist, d.h. übertragen auf die vorliegende Debatte, dass Minderjährige authentisch auf die Risiken des digitalen Raums und nun des KI-Zeitalters vorbereitet werden.

Zwischen digitaler Bildung und Verbotsdiskussion

Die Ergebnisse der International Computer and Information Literacy Study (ICILS) 2023 haben in Deutschland für Aufsehen gesorgt. Es zeigte sich, dass die computer- und informationsbezogenen Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern der 8. Jahrgangsstufe auch im internationalen Vergleich nur leicht über dem europäischen Durchschnitt liegen und sich in diesem Zusammenhang eine Bildungsungleichheit abzeichnet (Eickelmann et al. 2024). Es zeigt sich, dass sich knapp 40 Prozent der Schülerinnen und Schüler der 8. Jahrgangsstufe auf der niedrigsten Stufe der digitalen Kompetenz befinden und damit sogar unter dem Wert von vor 10 Jahren liegen. Die Leiterin der Studie wird in diesem Zusammenhang in einem Interview mit der Aussage zitiert, dass diese 40 Prozent „zugespitzt formuliert [...] vor allem wischen und klicken“ können (Spiewak 2024). Dabei zeichnet sich zudem bereits das nächste Konfliktfeld ab, nämlich die Vorbereitung der Minderjährigen auf die Herausforderungen eines KI-basierten Zeitalters. Im Rahmen der Studie „Pioniere im Wandel“ der Vodafone Stiftung gaben 58 Prozent der befragten Jugendlichen an, dass sie sich den Umgang mit KI-Anwendungen als festen Bestandteil des Unterrichts wünschen würden, gleichzeitig gaben aber 38 Prozent an, dass der Umgang mit KI noch gar kein Thema an der Schule sei. Ebenfalls 38 Prozent der Jugendlichen forderten, dass der Umgang mit KI bereits ab der fünften Klasse gelehrt werden sollte (Franke und Spang 2023).

Gleichzeitig ist auch in den deutschen Bundesländern eine Diskussion über ein Verbot von privaten digitalen Geräten an Grundschulen sowie von sozialen Medien für unter Sechzehnjährige, analog zu der in Australien eingeführten Regelung, entbrannt (Kennedy 2024; Süddeutsche Zeitung 2024). Ein Hauptgrund für diese Diskussion sind auch die Risiken, denen Kinder und Jugendliche in den sozialen Medien ausgesetzt sind und gleichzeitig wird das Smartphone einerseits als Störfaktor und andererseits als eine Art

„Tatwaffe“ erfasst. Dabei erscheint die Debatte zwar grundsätzlich berechtigt, aber teilweise zu kurz gegriffen. Denn die Risiken, die sich aus dem digitalen Raum ergeben, beschränken sich nicht auf die Schulzeit, nicht auf das Smartphone und auch nicht auf Soziale Medien. So kann ein Kind, selbst wenn es sein Smartphone während der Schulzeit nicht nutzen kann – weil es z.B. abgegeben wurde – trotzdem nach der Schule mit allen digitalen Risiken konfrontiert sein. Ein Smartphone-Verbot wiederum müsste eigentlich alle Smart Devices umfassen, die eine Online-Kommunikation ermöglichen – also z.B. auch Smart Watches, letztlich aber auch Computer und ja, auch Spielkonsolen.

Ein alleiniges Verbot von sozialen Medien zum Schutz von Minderjährigen vor digitalen Risiken macht wenig Sinn, wenn es nicht auch Plattformen wie Online-Spiele einschließt. Zu bedenken ist auch, dass ein solches Verbot für alle Kinder und Jugendlichen volumnäßig gelten müsste, um sinnvoll zu sein, denn selbst wenn z.B. in einer Schule alle Kinder keine Medien nutzen, könnten sie sich mit Freunden treffen, die ihnen z.B. auf dem eigenen Smartphone oder Computer problematische Inhalte zeigen. Eine effektive Durchsetzung solcher Verbote müsste konsequenterweise zu einem vollständigen Ausschluss aller Minderjährigen von digitalen Komponenten führen und selbst dann könnte es sein, dass die Minderjährigen z.B. über erwachsene Geschwister oder Freunde dennoch mit digitalen Risiken konfrontiert werden, auf die sie dann überhaupt nicht vorbereitet sind. Auch wenn eine Verbotsdiskussion – vor dem Hintergrund der hohen Anzahl an digitalen Risiken – sicherlich vertretbar erscheint, so zeigt dies doch, dass ein reines Verbot niemals ausreichend, sondern nur ergänzend sein kann.

Digitale Bildung als Vorbereitung auf ein KI-basiertes Zeitalter

Vielmehr bedarf es einer strukturierten Vermittlung digitaler Bildung im Kern ab der ersten Klasse an jeder Schule. Entscheidend erscheint dabei, dass die Vermittlung digitaler Bildung nicht nur als eine Art singuläre Kompetenzvermittlung für ein digitales Zeitalter verstanden wird – wie es der häufig verwendete Begriff der Medienkompetenz durchaus suggeriert –, sondern als eine umfassende Vorbereitung auf ein digitales Zeitalter. Die Herausforderungen und Risiken sind letztlich fast überall die gleichen und erfordern eine gemeinsame Strategie zur Bewältigung. Entsprechend schwierig erscheint es, wenn z.B. im Rahmen des Bildungsmonitors beim Thema Digitalisierung große Unterschiede zwischen den Bundesländern sichtbar werden und die ostdeutschen Länder regelmäßig die letzten Plätze belegen (INSM 2024). Gleichzeitig zeigen aber auch einige Einzelprojekte, dass die Problematik zumindest im Diskurs angekommen ist.

Hervorzuheben ist zunächst, dass in Österreich seit dem Schuljahr 2022/2023 „Digitale Grundbildung“ als Pflichtgegenstand in der Sekundarstufe I verankert ist (BMBWF 2022). Auch in Thüringen wurde für das Jahr 2024 ein verbindlicher Rahmenplan „Medienkompetenz in einer Kultur der Digitalität“ mit verbindlich zu erreichenden Kompetenzen eingeführt (Thüringer Schulportal 2024). Bereits seit 2016 wird in Baden-Württemberg Medienbildung ab der 5. Klasse unterrichtet, wobei hier ein eher weiter Medienbegriff verwendet wird, der digitale Bildung – wie sie in diesem Beitrag verstanden wird – offenbar nur teilweise umfasst. Die Verwendung des Medienbegriffs birgt dabei immer die Gefahr, dass man sich auf die klassische Analyse von Medien – wie Fernsehen, Print und Bücher – konzentriert, die ihre Berechtigung hat, aber nicht unbedingt auf das digitale Zeitalter vorbereitet. Dies kann auch dazu führen, dass der Anpassungsdruck auf die Bildungseinrichtungen gering bleibt. Hier zeigt sich – wie auch im Bildungsmonitor abzulesen ist – eine recht heterogene

Umsetzung der mittlerweile selbst schon fast 10 Jahre alten KMK-Strategie zur „Bildung in der digitalen Welt“ (KMK 2016). Zwar ist in der Strategie von einem „verbindlichen Erwerb von Kompetenzen in der digitalen Welt“ die Rede, aber wie dies geschehen soll, bleibt den Ländern überlassen und scheint nicht einheitlich zu funktionieren.

Letztlich haben aber alle Minderjährigen, egal in welchem Bundesland sie leben, den gleichen Anspruch, auf das digitale Zeitalter und seine Risiken vorbereitet zu werden. Man könnte es auch überspitzt formulieren: Im Bundesland X ist ein Kind vielleicht durch die Schule gut auf die Konfrontation mit Cybergrooming vorbereitet und kann eine Viktimisierung vermeiden, im Nachbarland ist dies nicht geschehen und das dortige Kind ist nicht vorbereitet und wird viktимиert. Der Anspruch einer Gesellschaft sollte aber immer sein, alle Kinder unabhängig von Herkunft und Wohnort gleichermaßen zu schützen und auf die digitale Gesellschaft vorzubereiten. Hier – wie auch vergleichbar im Bereich der digitalen Polizeiarbeit – scheint daher eine Diskussion notwendig, ob föderale Strukturen den Herausforderungen eines globalen digitalen Raums überhaupt noch sinnvoll begegnen können. Letztlich ist es die Gesellschaft aber den heutigen Minderjährigen schuldig, sie auf die bestmöglich auf Realität eines KI-basierten digitalen Zeitalters vorzubereiten.

LITERATUR

- Beisch, Natalie; Koch, Wolfgang (2023): ARD/ZDF-Onlinestudie 2023. Weitergehende Normalisierung der Internetnutzung nach Wegfall aller Corona-Schutzmaßnahmen. In: Media Perspektiven (23/2023), S. 1–9.
- Biedermann, Jürgen; Rüdiger, Thomas-Gabriel; Ehlert, Cindy (2023): Die Relevanz von Alterskontexten bei der Prävention und Repression des sexuellen Missbrauchs von Kindern und der kinderpornografischen Delikte unter Nutzung des Tatmittels Internet. Springer. Online verfügbar unter <https://link.springer.com/article/10.1007/s11757-022-00757-1>, zuletzt aktualisiert am 21.12.2024, zuletzt geprüft am 21.12.2024.
- BMBWF (2022): Digitale Grundbildung. Pflichtgegenstand im Schuljahr 2022/23 in der Sekundarstufe I – Lehrplan verordnet! Bundesministerium, Bildung, Wissenschaft und Forschung (Ö). Online verfügbar unter <https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/zrp/dibi/dgb.html>, zuletzt aktualisiert am 02.01.2025, zuletzt geprüft am 02.01.2025.
- BMJ (2024): Kriminalprävention. Online verfügbar unter https://www.bundesjustizamt.de/DE/Themen/WissenschaftFortbildung/Kriminalpraevention/Kriminal_praevention_node.html, zuletzt aktualisiert am 19.12.2024, zuletzt geprüft am 19.12.2024.
- Cohen, Lawrence; Felson, Marcus (1979): Social Change and Crime Rate Trends: A Routine Activity Approach (44), S. 588–608. Online verfügbar unter https://www.jstor.org/stable/2094589?seq=1#page_scan_tab_contents, zuletzt geprüft am 21.01.2018.
- DER STANDARD (2022): Neue Studie: Menschen in Österreich nutzen Medien täglich 8:42 Stunden. In: DER STANDARD, 12.07.2022. Online verfügbar unter <https://www.derstandard.at/story/2000137368176/menschen-in-oesterreichtaeglich-842-stunden-nutzen-die-medien-sagt-neue>, zuletzt geprüft am 14.12.2024.
- Eickelmann, Birgit; Bos, Wilfried; Gerick, Julia; Fröhlich, Nadine (2024): Computer- und informationsbezogene Kompetenzen von Schüler*innen der 8. Jahrgangsstufe in Deutschland im dritten internationalen Vergleich. In: Birgit Eickelmann, Nadine Fröhlich, Wilfried Bos, Julia Gerick, Frank Goldhammer, Heike Schaumburg et al. (Hg.): ICILS 2023 #Deutschland. Computer- und informationsbezogene Kompetenzen und Kompetenzen im Bereich Computational Thinking von Schüler*innen im internationalen Vergleich. 1. Auflage. Münster: Waxmann, S. 47–72.
- Feierabend, Sabine; Rathgeb, Thomas; Gerigk, Yvonne; Glöckler, Stephan (2024): JIM-Studie 2024. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.

- Feierabend, Sabine; Rathgeb, Thomas; Kheredmand, Hediye; Glöckler, Stephan (2023a): JIM-Studie 2023. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Online verfügbar unter <https://mpfs.de/studie/jim-studie-2023/>, zuletzt aktualisiert am 06.12.2024, zuletzt geprüft am 13.12.2024.
- Feierabend, Sabine; Rathgeb, Thomas; Kheredmand, Hediye; Glöckler, Stephan (2023b): KIM-Studie 2022. Franke, Sarah; Spang, Esther (2023): Pioniere des Wandels. Wie Schüler:innen KI im Unterricht nutzen möchten. Unter Mitarbeit von Ande Eitner und Sophie Grebner. Vodafone Stiftung.
- Halbig, Matthias (2024): Tragisches Ende einer KI-Beziehung: Mutter verklagt Chatbot-Firma nach Tod ihres Sohnes. In: RedaktionsNetzwerk Deutschland, 25.10.2024. Online verfügbar unter <https://www.rnd.de/panorama/tragisches-ende-einer-ki-beziehung-mutter-verklagt-chatbot-firma-nach-tod-ihres-sohnes-OZUP4FQIBVGXXHIBQB2BKDAHYM.html>%20%20https://x.com/character_ai/status/1849055407492497564, zuletzt geprüft am 03.01.2025.
- INSM (2024): Bildungsmonitor 2024. Online verfügbar unter <https://insm.de/bildungsmonitor-2024/digitalisierung?view=table>, zuletzt aktualisiert am 01.01.2025, zuletzt geprüft am 01.01.2025.
- Isenberg, Meika; Nennstiel, Sabrina (2024): Kinder und Jugendliche als Opfer von Cybergrooming. Zentrale Ergebnisse der 4. Befragungswelle 2024. Hg. v. Landesanstalt für Medien NRW (LFM NRW).
- Kahl, Wolfgang (2012): Eine gute Sozialpolitik ist die beste Kriminalpolitik. und verhindert den Weg in eine Überwachungsgesellschaft. In: Forum Kriminalprävention (2/2012), S. 26–27.
- Kemp, Simon (2024): Digital 2024: Austria. In: DataReportal – Global Digital Insights, 23.02.2024. Online verfügbar unter <https://datareportal.com/reports/digital-2024-austria>, zuletzt geprüft am 14.12.2024.
- Kennedy, Stella (2024): Handys an Schulen in SH: Strikte Regeln, zufriedene Schüler? In: NDR, 06.12.2024. Online verfügbar unter <https://www.ndr.de/nachrichten/schleswig-holstein/Handys-an-Schulen-Strikte-Regeln-zufriedene-Schueler,handyverbot150.html>, zuletzt geprüft am 30.12.2024.
- KMK (2016): Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz.
- Koch, Wolfgang (2022): Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2022. Reichweiten von Social-Media-Plattformen und Messenger. In: Media Perspektiven (10/2022), S. 471–478.
- Kohout, Raphaela; Ikrath, Philipp; Modelhart, Antonia (2018): Sexuelle Belästigung und Gewalt im Internet in den Lebenswelten der 11- bis 18-Jährigen. Institut für Jugendkulturforschung.
- Külling-Knecht, Céline; Gregor, Waller; Willemse, Isabel; Deda-Bröchin, Svenja; Suter, Lillian; Streule, Pascal et al. (2024): JAMES. Jugend/ Aktivitäten / Medien-Erhebung Schweiz. Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.
- Müller, Thorsten (2024): Ergebnisse der ARD/ZDF-Medienstudie 2024. Zahl der Social-Media-Nutzenden steigt auf 60 Prozent. In: Media Perspektiven (28/2024), 1-8.
- Petereit, Dieter (2024): Fragwürdige Zukunftsvision: Meta plant, Facebook zur Heimat von KI-generierten Nutzern zu machen. In: t3n – digital pioneers, 29.12.2024. Online verfügbar unter <https://t3n.de/news/fragwuerdige-zukunftsvision-meta-plant-facebook-zur-heimat-von-ki-generierten-nutzern-zu-machen-1665754/>, zuletzt geprüft am 03.01.2025.
- Polizei Hannover (2024): Twitch. Online verfügbar unter <https://www.twitch.tv/polizeihannover>, zuletzt aktualisiert am 04.01.2025, zuletzt geprüft am 04.01.2025.
- PostBank (2024): Studie: Jugendliche sind wieder mehr online – auch für Schule, Ausbildung oder Studium. Online verfügbar unter <https://www.postbank.de/unternehmen/medien/meldungen/2024/oktober/studie-jugendliche-sind-wieder-mehr-online.html>, zuletzt aktualisiert am 13.12.2024, zuletzt geprüft am 13.12.2024.
- Pryjda, Witold (2023): Nutzer klagen über sexuelle Belästigung – durch einen KI-Chatbot. In: WinFuture.de, 13.01.2023. Online verfügbar unter <https://winfuture.de/news,134023.html>, zuletzt geprüft am 03.01.2025.
- Rüdiger, Thomas-Gabriel (2020): Die onlinebasierte Anbahnung des sexuellen Missbrauchs eines Kindes: Verlag für Polizeiwissenschaft.
- Rüdiger, Thomas-Gabriel (2021): Digitale Kriminalitätstransparenz. Von der Durchbrechung der Präventivwirkung des Nichtwissens. In: Kriminalistik (2/2021), S. 72–78.
- Rüdiger, Thomas-Gabriel (2023a): Cyberkriminologie – Kriminologische Ansätze für eine digitale Weltgesellschaft? In: Handbuch Cyberkriminologie 1, S. 3–37. DOI: 10.1007/978-3-658-35439-8_1.

- Rüdiger, Thomas-Gabriel (2023b): Digitale Polizeipräsenz. In: Zeitschrift für Polizeiwissenschaft und Polizeiliche Praxis (SIAK) (20), S. 40–60.
- Socialmania (2024): Social Media Nutzung in Österreich 2024. In: Socialmania – Online Communication, Building Community, Österreich, 08.07.2024. Online verfügbar unter <https://www.socialmania.at/social-media-nutzung-in-oesterreich-2024/>, zuletzt geprüft am 14.12.2024.
- Spiegel (2021): Sexueller Missbrauch im Internet: Mann gab sich als Mädchen aus und lockte 600 Jungen in Falle. In: DER SPIEGEL, 14.12.2021. Online verfügbar unter <https://www.spiegel.de/panorama/justiz/sexueller-missbrauch-im-internet-mann-gab-sich-als-maedchen-aus-und-lockte-600-jungen-in-falle-a-836902fd-47ee-413e-8853-09102108c4d1>, zuletzt geprüft am 11.10.2024.
- Spiewak, Martin (2024): ICILS-Studie: „Sie können wischen und klicken“. In: Die Zeit, 12.11.2024. Online verfügbar unter <https://www.zeit.de/2024/48/icils-studie-digitalisierung-jugendliche-birgit-eickelmann/komplettansicht>, zuletzt geprüft am 30.12.2024.
- Süddeutsche Zeitung (2024): Thüringer Bildungsminister für Social-Media-Mindestalter. In: Süddeutsche Zeitung, 28.12.2024. Online verfügbar unter <https://www.sueddeutsche.de/panorama/wie-in-australien-thueringer-bildungsminister-fuer-social-media-mindestalter-dpa.urn-newsml-dpa-com-20090101-241228-930-329136>, zuletzt geprüft am 30.12.2024.
- Thüringer Schulportal (2024): Rahmenplan für die Sekundarstufe I – Medienkompetenzen in einer Kultur der Digitalität (2024). Online verfügbar unter <https://www.schulportal-thueringen.de/media/detail?tspi=17845>, zuletzt aktualisiert am 03.01.2025, zuletzt geprüft am 03.01.2025.

ZUM AUTOR

Prof. Dr. iur. Thomas-Gabriel RÜDIGER, M.A. ist Leiter des Instituts für Cyberkriminologie der Hochschule der Polizei des Landes Brandenburg. Er forscht zu Themen wie digitaler Kriminalprävention, Cyberkriminologie, digitalen Risiken und den kriminalpolitischen Herausforderungen durch KI und Robotik. Er ist für Medien und Politik ein gefragter Ansprechpartner für kriminalpolitische Themen. Auf Instagram (@Cyberkriminologie) und anderen Sozialen Medien vermittelt er praxisnahe Einblicke in die digitale Kriminalprävention und den Schutz von Kindern im Netz sowie zu aktuellen Fragestellungen der Cyberkriminologie. Er ist unter thomas.ruediger@hpolbb.de erreichbar.