



Studie zu gesellschaftlichen Auswirkungen von digitalen Diensten mit Fokus auf Suchtgefahren

Abschlussbericht

Eine Studie im Auftrag der



Bundesnetzagentur

Bundesnetzagentur für Elektrizität, Gas, Telekommunikation, Post und Eisenbahnen

Zur Ausschreibung: Studie zum Thema „Gesellschaftliche Auswirkungen von digitalen Diensten mit Fokus auf Suchtgefahren“ (im Kontext des Digital Services Act)



Studie zu gesellschaftlichen Auswirkungen von digitalen Diensten mit Fokus auf Suchtgefahren

Studie aus der Kooperation von:

Deloitte Wirtschaftsprüfungsgesellschaft GmbH

und dem

Zentrum für Psychosoziale Medizin des Universitätsklinikums
Hamburg-Eppendorf (UKE)

Deloitte.



Kontakt:

Deloitte Wirtschaftsprüfungsgesellschaft GmbH
Kurfürstendamm 23
10719 Berlin

Autoren:

Deloitte

Martin Ritter
Maria Chernyshov
Alexandra Schimpf
Florian Schweitzer

UKE

Prof. Dr. med. Rainer Thomasius
Priv.-Doz. Dr. med. Dipl.-Psych.
Kerstin Paschke

Berlin 21.03.2025

Inhaltsverzeichnis

Executive Summary	6
1 Einleitung	9
1.1 Ausgangssituation	9
1.2 Ziel der Studie	9
2 Suchterregende Strukturen digitaler Dienste und ihre Auswirkungen	11
2.1 Begriffsdefinitionen	11
2.1.1 Digitaler Dienst	11
2.1.2 Definition und Charakteristika digitaler Dienste	11
2.1.3 Digitale Plattformen als spezifische Form digitaler Dienste	12
2.1.4 Internetnutzungsstörung	13
2.1.5 Entwicklung der Internetnutzungsstörung	14
2.2 Digitale Dienste im Fokus	16
2.2.1 Vergleich digitaler Dienste und deren Suchtpotenzial	16
2.2.2 Digitale Dienste und deren suchterzeugende Mechanismen	20
2.2.3 Nutzung von Konzepten der Lernpsychologie durch digitale Dienste	22
2.2.4 Die Funktionsweise von Algorithmen und technische Aspekte von Dark Patterns	23
2.2.5 Immanente Suchtgefahr datengetriebener Geschäftsmodelle	24
2.3 Die Internetnutzungsstörung im Fokus	25
2.3.1 Verhalten von Personen mit Internetnutzungsstörung	25
2.3.2 Die vulnerablen Gruppen der Internetnutzungsstörung	25
2.3.3 Gesundheitliche und soziale Auswirkungen der Internetnutzungsstörung	26

3	Ganzheitliche Ansätze zur Suchtprävention bei digitalen Diensten	27
3.1	Maßnahmen und Konzepte zur Prävention der Internetnutzungsstörung.....	27
3.1.1	Präventive Maßnahmen: Aufklärung, Sensibilisierung und Förderung von Transparenz	28
3.1.2	Community-Maßnahmen	29
3.1.3	Technische Maßnahmen.....	30
3.1.4	Ethisches Design von digitalen Diensten und die Nutzung von positiven Patterns.....	35
3.1.5	Wirksamkeitsbeurteilung der Maßnahmen	37
3.2	Internationale Regulierungsmaßnahmen zur Prävention von Suchtentwicklung und zum Schutz von Kindern und Jugendlichen.....	40
3.2.1	Entfernung von Inhalten	42
3.2.2	Inhaltsmoderation.....	43
3.2.3	Kennzeichnung von Inhalten	44
3.2.4	Altersverifikation	46
3.2.5	Gesellschaftliche Maßnahmen	48
3.2.6	Vergleichende Analyse und Fazit.....	50
3.3	Rechte der Aufsichtsbehörden zur Überprüfung und Regulierung der Einhaltung bestehender Regelungen....	52
3.3.1	Inhaltskontrolle.....	52
3.3.2	Berichtspflichten	54
3.3.3	Entfernung von Inhalten	54
3.4	Rolle von Schule und Eltern im Kontext der Gefahr der Internetnutzungsstörung.....	55
3.4.1	Rolle von Schulen	55
3.4.2	Rolle von Eltern	58

3.5	Empfehlungen für technisch und aufsichtsbehördlich umsetzbare Maßnahmen zur Prävention von Suchtgefahren	59
4	Abschließende Betrachtung	67
5	Abkürzungsverzeichnis	68
6	Abbildungsverzeichnis	70
7	Literaturverzeichnis	71
8	Glossar	79
9	Rechtsgrundlagenverzeichnis	82

Executive Summary

Die Studie widmet sich der Frage, welche sozialen und gesundheitlichen Auswirkungen mit der Nutzung digitaler Dienste einhergehen. In der heutigen Zeit sind digitale Medien wie soziale Medien, Videospiele und Streaming-Dienste allgegenwärtig und sind tief in den Alltag der Menschen integriert. Laut der DAK-Studie 2023/24 nutzen etwa 86% der Minderjährigen täglich soziale Medien. Plattformen, wie TikTok, Instagram oder verschiedene Computerspiele bieten ihren Nutzenden bzw. Endanwendern nicht nur Unterhaltung und eine Möglichkeit zur sozialen Interaktion, sondern bringen gleichzeitig das Risiko mit sich, süchtig machendes Verhalten zu fördern. Die Studie wurde in Zusammenarbeit mit dem *Deutschen Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)* des *Universitätsklinikums Hamburg-Eppendorf (UKE)* erstellt. Das DZSKJ führt als Forschungseinrichtung Vorhaben der indizierten Suchtprävention und Qualitätssicherung in der Suchtberatung und -behandlung für die Zielgruppe Kinder und Jugendliche durch. Die Forschungsaufgaben beziehen sich sowohl auf die Untersuchung der Ursachen der Suchtgefahren als auch auf die Entwicklung neuer Methoden in Prävention, Früherkennung und Frühintervention des Suchtmittelmissbrauchs und der Verhaltenssüchte im Kindes- und Jugendalter.

Die Studie untersucht Mechanismen, die im Design digitaler Dienste eingesetzt werden, um das Nutzerverhalten zu steuern und zu beeinflussen. Hierzu gehören beispielsweise *Dark Patterns*, die darauf abzielen, Nutzende zu bestimmten Handlungen zu verleiten, ohne dass diese sich dessen bewusst sind (siehe im Glossar *Digital Nudging*). Auch fortschrittliche Algorithmen werden von Diensteanbietern genutzt, um Inhalte zu anzeigen, die speziell auf die Vorlieben und Verhaltensmuster der Nutzenden abgestimmt sind. Diese personalisierten Inhalte sorgen dafür, dass Nutzende länger auf einem Dienst verweilen und häufiger zurückkehren. Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit der Entwicklung eines süchtigen Verhaltens. Durch die Analyse verschiedener digitaler Dienste wie etwa digitaler Spiele oder sozialen Medien haben wir ein besseres Verständnis für zahlreiche *Dark Patterns* und die Auswirkungen dieser auf Heranwachsende sowie Erwachsene erhalten.

Die Untersuchung geht detailliert auf die spezifischen Verhaltensweisen von Betroffenen der Internetnutzungsstörung ein, eine Form der Verhaltenssucht, die sich durch eine übermäßige und unkontrollierte Nutzung digitaler Dienste auszeichnet. Dabei sind Erwachsene tendenziell anfälliger für eine Sucht hinsichtlich Pornographie-Websites. Kinder und Jugendliche zählen aufgrund noch gering ausgeprägter Impuls- und Selbstkontrolle zu der vulnerablen Gruppe und sind besonders angesprochen durch soziale Medien sowie digitale Spiele.

Eine Internetnutzungsstörung kann erhebliche negative Auswirkungen auf die psychische und physische Gesundheit betroffener Kinder und Jugendlicher haben und im Besonderen die soziale Entwicklung derer negativ beeinflussen. Dazu gehören Symptome wie der Verlust der Kontrolle über die Nutzungsdauer, die Vernachlässigung von sozialen und schulischen bzw. beruflichen Verpflichtungen und die sich daraus ergebenden Konsequenzen wie Entwicklungsstörungen bei Kindern und Jugendlichen. Die gesundheitlichen Folgen einer exzessiven Nutzung sind vielfältig und umfassen sowohl physische Probleme wie Schlafstörungen und Bewegungsmangel als auch psychische Beeinträchtigungen wie Angstzustände und Depressionen. Darüber hinaus führt die übermäßige Nutzung digitaler Dienste häufig zu sozialer Isolation und

verschiedene soziale Entwicklungsstörungen wie fehlende Problemlösekompetenz, da Betroffene reale soziale Interaktionen vernachlässigen.

Die Studie widmet sich umfassend den ganzheitlichen Ansätzen zur Prävention von Suchtgefahren, die durch die Nutzung digitaler Dienste entstehen. Technische Lösungen spielen eine entscheidende Rolle in der Präventionsstrategie. Dazu gehören Altersverifikationssysteme, die sicherstellen sollen, dass minderjährige Nutzenden keinen Zugang zu Inhalten erhalten, die für ihr Alter unangemessen oder potenziell süchtig machend sind. Diese Systeme können durch den Einsatz von fortgeschrittenen Algorithmen, Künstlicher Intelligenz und maschinellem Lernen weiter verbessert werden, um eine präzisere Altersüberprüfung und -kontrolle zu gewährleisten.

Ein weiterer wichtiger Aspekt der Prävention ist die Rolle von Schulen und Eltern. Bildungseinrichtungen können Programme zur Förderung der Medienkompetenz in ihre Lehrpläne integrieren, um Schülern die Fähigkeiten zu vermitteln, die sie benötigen, um die digitalen Dienste kritisch zu hinterfragen und verantwortungsbewusst zu nutzen. Eltern können durch Workshops und Informationsveranstaltungen unterstützt werden, um ihre Kinder bei der sicheren Nutzung digitaler Medien zu begleiten und zu überwachen. Zuletzt wird die Medienkompetenz auch in den Modulplänen des Lehramtstudiums sowie über regelmäßige Schulungen für Lehrende empfohlen, sodass diese als kompetenter Ansprechpartner für Eltern und Schüler fungieren können.

Die Studie diskutiert zudem die Implementierung ethischer Designprinzipien und positiver Patterns als Mittel zur Förderung eines gesunden Nutzungsverhaltens. Diese Prinzipien zielen darauf ab, digitale Dienste so zu gestalten, dass sie das Wohlbefinden der Nutzenden in den Vordergrund stellen und süchtig machendes Verhalten minimieren. Dazu gehört beispielsweise die Einführung von Funktionen, die Nutzende an Pausen erinnern oder das Nutzungserlebnis nach einer langen Verweildauer auf der App herabsetzen um die Nutzungsdauer begrenzen.

Insgesamt betont die Studie die Notwendigkeit eines koordinierten Ansatzes, der Bildung, Technologie und Regulierung miteinander verbindet, um die Herausforderungen der digitalen Sucht effektiv anzugehen und ein gesundes digitales Umfeld zu schaffen.

Die Studie schließt mit einer Reihe von fundierten Handlungsempfehlungen, die darauf abzielen, die Prävention von Suchtgefahren im digitalen Raum zu stärken und Nutzende, insbesondere Kinder und Jugendliche, besser zu schützen (siehe Kapitel 3 Ganzheitliche Ansätze zur Suchtprävention bei digitalen Diensten). Die erarbeiteten Maßnahmen wurden dabei in einem gemeinsamen Workshop mit den Mitarbeitenden aus Forschung und klinischer Versorgung (Fachärzt:innen für Kinder- und Jugendpsychiatrie und -psychotherapie, Psycholog:innen, Kinder- und Jugendlichenpsychotherapeut:innen) des DZSKJ diskutiert. In diesem Rahmen wurde die Expertise und Erfahrung aus dem direkten klinischen Praxisalltag eingebracht und in den formulierten Handlungsempfehlungen reflektiert. Eine der zentralen Empfehlungen ist die Entwicklung und Implementierung von Altersverifikationsstandards (siehe Kapitel 3.2.4 Altersverifikation). Diese Standards sollen sicherstellen, dass der Zugang zu potenziell suchterzeugenden Inhalten für jüngere Nutzende effektiv eingeschränkt wird. Durch den Einsatz fortschrittlicher Technologien, wie biometrischer Authentifizierung oder KI-gestützter Analyse, können diese Systeme effektiver gestaltet werden, um den Schutz von Minderjährigen zu gewährleisten.

Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf der Förderung von Medienkompetenz (siehe Kapitel 3.5 Empfehlungen für technisch und aufsichtsbehördlich umsetzbare Maßnahmen zur Prävention von Suchtgefahren). Die Förderung von Bildungsprogrammen ist von zentralem Stellenwert. Diese sollen Nutzende aller Altersgruppen in die Lage versetzen, die Risiken und Herausforderungen der digitalen Welt zu verstehen und zu bewältigen. Diese Programme sollten kritisches Denken, Fähigkeiten zur Selbstregulierung und ein Bewusstsein für die psychologischen Mechanismen, die in digitalen Diensten eingesetzt werden, fördern. Schulen und Bildungseinrichtungen spielen hierbei eine entscheidende Rolle, indem sie entsprechende Lehrpläne und Workshops für Eltern und Schüler anbieten.

Die Regulierung von Inhalten, die ein hohes Suchtpotenzial aufweisen, wird ebenfalls als notwendig erachtet. Es wird vorgeschlagen, dass Regulierungsbehörden klare Richtlinien und Standards entwickeln, um sicherzustellen, dass digitale Dienste verantwortungsbewusst gestaltet sind und die Nutzenden bzw. Endanwendern vor schädlichen Inhalten geschützt werden. Solche Maßnahmen könnten die Einführung von Richtlinien umfassen, die die Transparenz von Algorithmen und die Offenlegung von Datenpraktiken detaillierter vorschreiben. Dies soll ermöglichen, dass Nutzende über die Art und Weise informiert sind, wie ihre Daten verwendet werden, und welche Inhalte ihnen präsentiert werden.

Darüber hinaus betont die Studie die Notwendigkeit einer internationalen Zusammenarbeit. Da digitale Dienste oft global operieren, ist es wichtig, dass Organisationen und Gesetzgeber international zusammenarbeiten, um einheitliche Standards und Best Practices zu entwickeln, die den Schutz der Nutzenden weltweit sicherstellen. Internationale Abkommen und Kooperationen könnten dazu beitragen, die Herausforderungen der Internetnutzungsstörung effektiver zu adressieren und den Austausch von Wissen und Ressourcen zu fördern.

Insgesamt unterstreicht die Studie die Bedeutung eines umfassenden und koordinierten Ansatzes, der Bildung, Technologie und Regulierung miteinander verbindet, um die Risiken der digitalen Sucht zu minimieren und ein gesundes digitales Umfeld zu schaffen. Diese Empfehlungen sollen zur Diskussion für politische Entscheidungsträger, Bildungseinrichtungen und Technologieunternehmen dienen, um gemeinsam an der Schaffung einer sichereren digitalen Zukunft zu arbeiten.

1 Einleitung

1.1 Ausgangssituation

Digitale Dienste sind ein wesentlicher Bestandteil des täglichen Lebens und der Wirtschaft. Mehr als zwei Drittel der deutschen Bevölkerung nutzt regelmäßig soziale Medien, Messenger oder Shoppingplattformen. Diese Dienste erleichtern die Kommunikation und Vernetzung, haben aber auch erheblichen Einfluss auf Konsumverhalten, Werbung und Geschäftsstrategien.

Angesichts dieser Entwicklungen hat die Europäische Union 2022 zwei zentrale Gesetze zur Regulierung digitaler Märkte und Plattformen verabschiedet: den Digital Markets Act (DMA) und den Digital Services Act (DSA). Während der DMA den Wettbewerb auf digitalen Märkten regelt, verpflichtet der DSA große Plattformen dazu, systemische Risiken zu identifizieren und zu begrenzen. Dazu zählen unter anderem Mechanismen, die exzessive Nutzung begünstigen und süchtiges Verhalten fördern können.

In Deutschland wurde der DSA durch das am 14. Mai 2024 in Kraft getretene Digitale-Dienste-Gesetz umgesetzt. Die Bundesnetzagentur ist als zuständige Aufsichtsbehörde für die Überwachung der Einhaltung der neuen Vorschriften bei Anbietern mit Sitz oder gesetzlichem Vertreter in Deutschland zuständig.

Der DSA benennt vier übergeordnete Risikobereiche digitaler Dienste. Neben der Verbreitung rechtswidriger Inhalte und den möglichen Auswirkungen auf Grundrechte, demokratische Prozesse und die öffentliche Sicherheit umfasst dies auch Risiken für die Gesundheit und das Wohlbefinden der Nutzenden. Besonders die Gestaltung und Funktionsweise vieler Plattformen kann problematische Nutzungsmuster begünstigen. Anbieter digitaler Dienste sind daher verpflichtet, Maßnahmen zur Risikominderung zu ergreifen, um diesen Herausforderungen entgegenzuwirken.

1.2 Ziel der Studie

Die Studie identifiziert Faktoren und Mechanismen, die zur Entstehung und Verstärkung von Suchtgefahren bei der Nutzung digitaler Dienste beitragen. Grundlage ist die führende Literatur sowie der aktuelle Forschungsstand. Untersucht wird, wie diese Faktoren das Verhalten und Wohlbefinden der Nutzenden beeinflussen. Verschiedene Gruppen digitaler Dienste, darunter soziale Medien, Onlineshopping und Computerspiele, werden näher betrachtet.

Ein besonderer Fokus liegt auf psychologischen, sozialen und technologischen Aspekten, die das Nutzungsverhalten prägen und süchtiges Verhalten begünstigen können. Die Rolle von Algorithmen und datengetriebenen Geschäftsmodellen wird explizit analysiert. Zudem werden die Entwicklung und Auswirkungen der Internetnutzungsstörung untersucht, um gesundheitliche und soziale Folgen sowie besonders gefährdete Gruppen herauszustellen.

Unter Einbezug klinischer Erfahrungen von Fachexperten aus dem UKE werden präventive und intervenierende Maßnahmen analysiert und Empfehlungen ausgesprochen. Diese betreffen Anbieter digitaler Dienste, Regulierungsbehörden sowie Schulen und Eltern. Ziel ist es, Suchtgefahren zu minimieren und ein gesundes Nutzungsverhalten zu fördern. Dabei

werden technische Maßnahmen und bestehende internationale Regularien diskutiert. Abschließend werden konkrete Empfehlungen formuliert.

2 Suchterregende Strukturen digitaler Dienste und ihre Auswirkungen

Dieses Kapitel untersucht die Mechanismen digitaler Dienste, die süchtig machendes Verhalten fördern, und in der Konsequenz ihre Auswirkungen auf Betroffene. Es bietet eine systematische Kategorisierung der digitalen Dienste, etwa in Computerspiele und soziale Netzwerke, wobei jeweils spezifische Suchtpotenziale analysiert werden. Dabei wird insbesondere auf die Struktur und Funktionsweise dieser Dienste eingegangen, um deren suchtfördernde Mechanismen zu identifizieren. Zudem differenziert das Kapitel die verschiedenen Krankheitsbilder und konzentriert sich dabei auf die „Internetnutzungsstörung“, einschließlich der spezifischen Verhaltensweisen der Betroffenen. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf den Risiken, die von unterschiedlichen digitalen Diensten ausgehen. Es wird beleuchtet, welche sozialen und gesundheitlichen Folgen eine exzessive Nutzung der Dienste mit sich bringen kann. Dies erfolgt insbesondere in Bezug auf das alltägliche Leben und das subjektive Wohlbefinden der Nutzenden. Der Endanwender bzw. Nutzende eines digitalen Dienstes ist eine Person, welche bereitgestellte Inhalte konsumiert, erstellt oder mit anderen Personen interagiert (im Folgenden als „Nutzende“ bezeichnet). Abschließend wird analysiert, wie soziodemografische Faktoren wie Alter, Geschlecht, Bildung und Einkommen das Nutzungsverhalten und das Suchtpotenzial beeinflussen. Die übergeordnete Zielsetzung ist es, ein umfassendes Verständnis der Suchtgefahren digitaler Dienste zu erlangen und die relevanten Einflussfaktoren der Suchtentwicklung zu identifizieren, um im nächsten Schritt Maßnahmen sowie Konzepte zur Prävention zu entwickeln (siehe Kapitel 3.1 Maßnahmen und Konzepte zur Prävention der Internetnutzungsstörung).

2.1 Begriffsdefinitionen

2.1.1 Digitaler Dienst

Ein **digitaler Dienst** ist nach § 1 Abs. 4 Nr. 1 Digitale-Dienste-Gesetz¹ eine „in der Regel gegen Entgelt elektronisch im Fernabsatz und auf individuellen Abruf eines Empfängers erbrachte Dienstleistung“.² In Einklang mit dem Wortlaut des *Digital Services Act* (DSA)³ bezeichnet dies im Wesentlichen drei grundsätzliche Arten von Diensten: Dienste zur Durchführung, Caching-Dienste und Hosting-Dienste, wovon ebenfalls Online-Plattformen umfasst sind. Um den Begriff Digitaler Dienst genauer und umfassender zu beschreiben, sollte nicht nur die Frage nach der rechtlich-regulatorischen Dimension, sondern auch die des gesamtgesellschaftlichen Verständnisses betrachtet werden. Digitale Dienste, unabhängig von der Natur des Dienstes, sind nicht nur technologische Innovation, sondern auch Einflussgeber und Treiber von wesentlichen Veränderungen der Art und Weise, wie die Gesellschaft miteinander kommuniziert, arbeitet und Geschäfte tätigt.

2.1.2 Definition und Charakteristika digitaler Dienste

Digitale Dienste sind Dienstleistungen, die über das Internet bereitgestellt werden und in der Regel softwarebasiert sind. Diese Dienste ermöglichen es den Nutzenden, auf eine Vielzahl von Informationen zuzugreifen, Inhalte zu erstellen, zu teilen und zu konsumieren. Nach der gefassten Definition von digitalen Diensten ist ihre Fähigkeit zur Personalisierung eines ihrer zentralen Merkmale. Durch die Analyse der Daten der Nutzenden, wie z.B. Nutzungsfrequenz sowie -dauer und -inhalte sowie Auswahlverhalten, können diese Dienste maßgeschneiderte Inhalte und Empfehlungen bereitstellen, die auf den individuellen Vorlieben und dem Verhalten der Nutzenden basieren. Diese Personalisierung verbessert nicht

nur die Erfahrung der Nutzenden, sondern erhöht auch die Bindung der Nutzenden an den digitalen Dienst, da sie persönlich relevante und interessante Inhalte bereitstellt, welche positive Emotionen bei den Nutzenden hervorrufen und ein hohes *User Engagement* fördern. Dies bezeichnet die Interaktion, Aufmerksamkeit und emotionale Bindung eines Nutzenden und ist entscheidend für die Akzeptanz und langfristige Nutzung eines digitalen Dienstes.

2.1.3 Digitale Plattformen als spezifische Form digitaler Dienste

Digitale Plattformen sind eine spezifische Form digitaler Dienste, die als Vermittler zwischen verschiedenen Gruppen von Nutzenden fungieren. Nach der Legaldefinition des DSA selbst ist eine Online-Plattform „ein Hostingdienst, der im Auftrag eines Nutzenden Informationen speichert und öffentlich verbreitet“.⁴ Sie bieten eine Infrastruktur, die es Nutzenden ermöglicht, miteinander zu interagieren, Inhalte zu teilen und Transaktionen durchzuführen. Plattformen können in verschiedene Kategorien eingeteilt werden, darunter soziale Medien, Marktplätze, App-Stores und Suchmaschinen.

Soziale Medienplattformen wie Facebook, Instagram und X ermöglichen es Nutzenden, Inhalte zu erstellen und zu teilen, während sie gleichzeitig soziale Interaktionen fördern. Diese Plattformen sind oft durch Netzwerkeffekte gekennzeichnet, bei denen der Wert der Plattform mit der Anzahl der Nutzenden steigt. Je mehr Menschen eine Plattform nutzen, desto wertvoller wird sie für jeden einzelnen Nutzenden, da die Möglichkeiten zur Interaktion und zum Austausch von Inhalten zunehmen.

Digitale Spiele sind interaktive Unterhaltungsmedien, die auf digitalen Geräten wie Computern, Konsolen oder Smartphones gespielt werden. Sie bieten nicht nur eine immersive Möglichkeit zur Freizeitgestaltung, sondern sind auch ein wichtiger Bestandteil der digitalen Kultur und Wirtschaft. Ihre Relevanz reicht von der Förderung von Kreativität und Problemlösungskompetenzen bis hin zur Schaffung globaler Communities, in denen Spieler miteinander interagieren und sich austauschen können.

Marktplätze wie Amazon und Alibaba bieten eine Plattform für den Handel mit Waren und Dienstleistungen. Sie verbinden Käufer und Verkäufer und bieten oft zusätzliche Dienstleistungen wie Zahlungsabwicklung und Logistik an. Diese Plattformen haben den traditionellen Einzelhandel revolutioniert, indem sie den Zugang zu einer globalen Kundschaft erleichtern und es kleinen Unternehmen ermöglichen, ihre Produkte einem breiten Publikum anzubieten.

App-Stores wie der Apple AppStore und Google Play sind Plattformen, die es Entwicklern ermöglichen, ihre Anwendungen einem breiten Publikum zugänglich zu machen. Diese Plattformen bieten nicht nur eine Vertriebsinfrastruktur, sondern auch Mechanismen zur Qualitätssicherung und Monetarisierung. Entwickler können ihre Apps über diese Stores vertreiben und dabei von den umfangreichen Nutzerbasen profitieren, die diese Plattformen bieten.

Suchmaschinen wie Google erleichtern den Zugang zu Informationen, indem sie Nutzenden helfen, relevante Inhalte im Internet zu finden. Sie nutzen komplexe Algorithmen, um Suchergebnisse zu personalisieren und zu optimieren. Sie spielen eine entscheidende Rolle im digitalen Ökosystem, da sie als Tor zu einer Vielzahl von Online-Inhalten dienen.

2.1.4 Internetnutzungsstörung

Nach der International Classification of Diseases in der elften Fassung (ICD-11) zeichnet sich eine **Verhaltenssucht (abgebildet als Glücksspiel- und Computerspielstörung)** durch einen Kontrollverlust über ein bestimmtes Verhalten, die Priorisierung dieses Verhaltens gegenüber anderen Interessen und Aktivitäten sowie die Inkaufnahme negativer Konsequenzen aus. Betroffene zeigen trotz nachweislicher negativer Auswirkungen und signifikanter Beeinträchtigungen in wesentlichen Lebensbereichen eine fortgesetzte Ausübung des Verhaltens.⁵ Die diagnostische Einstufung als Verhaltenssucht erfordert in der Regel eine andauernde Symptomatik über einen Zeitraum von mindestens zwölf Monaten.⁶

Im Rahmen der vorliegenden Studie liegt der Fokus auf der Internetnutzungsstörung, die einen Sammelbegriff für verschiedene Formen einer suchtähnlichen Nutzung von Internetapplikationen beschreibt. Diese sind gekennzeichnet durch eine exzessive Nutzung des Internets oder bestimmter Anwendungen. Die Folge sind negative Auswirkungen im Alltag. Zu diesen Verhaltenssuchten gehören unter anderem die Soziale-Netzwerke-Nutzungsstörung, Computerspielstörung, Pornografie-Nutzungsstörung sowie die Shoppingstörung.⁶ Bei Kindern und Jugendlichen wird zudem aufgrund der großen Beliebtheit von Online-Videos die Video-Streaming-Störung diskutiert.⁷

Die Diskussion um die Terminologie für suchtartiges Internetverhalten umfasst verschiedene Begriffe, die aufgrund spezifischer Einschränkungen nicht gewählt wurden:

- **Internetsucht:** Dieser Begriff impliziert eine direkte Klassifikation als Sucht, was lange Zeit nicht anerkannt war und für einige Verhaltensformen weiterhin umstritten ist. Hinzu kommt die mit dem Begriff „Sucht“ verbundene Stigmatisierung der Betroffenen.
- **Pathologische Internetnutzung:** Dieser Begriff stellt das Verhalten als krankhaft dar und setzt es übermäßig in einen krankheitsbezogenen Zusammenhang. Zudem werden riskante Nutzungsformen durch den Begriff nicht miteingeschlossen.
- **Kompulsive Internetnutzung:** Dieser Begriff unterstreicht den zwanghaften Charakter der Nutzung, was nicht immer zutreffend ist und die Vielfalt der Nutzungsmuster nicht vollständig widerspiegelt.
- **Smartphonesucht:** Dieser Begriff richtet den Fokus auf das Endgerät (Smartphone) und nicht auf das Verhalten selbst. Dies ist problematisch, da nicht das Gerät, sondern die exzessive Nutzung des Internetangebotes das Kernproblem darstellt.

Problematische Nutzung des Internets: Dieser weiter gefasste Begriff umfasst nicht nur suchtartige Nutzungen, sondern auch andere problematische Formen der Internetnutzung, wie Cyberchondrie, digitales Horten, Cybermobbing oder Cyberstalking.⁶ Dieser Umfang geht über den definierten Fokus dieser Studie hinaus. Alternativ werden unter dieser Bezeichnung Vorformen einer Nutzungsstörung verstanden, die in der ICD-11 als riskante Nutzungsformen im Kapitel „Faktoren, die den Gesundheitszustand beeinflussen oder zur Inanspruchnahme des Gesundheitswesens führen“ unter „Problematik in Verbindung mit Gesundheitsverhalten“ aufgeführt werden.⁸

Die genannten Begriffe wurden kritisiert, da sie entweder eine krankheitsbezogene Einordnung als Sucht suggerieren, die lange Zeit nicht vorhanden war, oder weil sie den Fokus auf das Medium oder Endgerät lenken, obwohl das eigentliche Problem die exzessive Nutzung und nicht das Medium an sich darstellt.⁶

2.1.5 Entwicklung der Internetnutzungsstörung

Die Mechanismen, die zur Entwicklung und Aufrechterhaltung von Verhaltenssüchten wie der Internetnutzungsstörung beitragen, werden unter anderem im **biopsychosozialen Modell**, dem **Trias-Modell** und dem **I-PACE-Modell** beschrieben. Diese Modelle bieten umfassende Ansätze, um problematische Nutzungsmuster digitaler Dienste zu erklären und die Entstehung von verschiedenen Süchten herzuleiten.

Das biopsychosoziale Modell

Das **biopsychosoziale Modell** bietet einen ganzheitlichen Rahmen, um problematisches Erleben und Verhalten im Allgemeinen zu verstehen. Es berücksichtigt das Zusammenspiel biologischer, psychologischer und sozialer Einflussfaktoren und integriert dabei sowohl individuelle als auch umweltbedingte Aspekte.

Dabei werden Lernmechanismen, Strategien zur Stressbewältigung und Aspekte der Informationsverarbeitung integriert. Biologische und psychologische Faktoren umfassen etwa Persönlichkeitsmerkmale wie Neurotizismus (emotionale Labilität und Stressempfindsamkeit), *Sensation Seeking* (Bedürfnis nach aufregenden Erfahrungen), geringe Gewissenhaftigkeit, Schwierigkeiten in der Emotionsregulation und Defizite in sozialen Fähigkeiten. Soziale Einflüsse beinhalten familiäre und elterliche Einflüsse, Erziehungsstile und gesellschaftliche Rahmenbedingungen. Das Modell betont, dass das Zusammenspiel dieser Faktoren maßgeblich zur Entwicklung und Aufrechterhaltung problematischer Verhaltensmuster beiträgt.⁷

Trias-Modell der Sucht

Das **Trias-Modell** der Sucht von Kielholz & Ladewig⁹ wurde durch Paschke & Thomasius⁷ auf die Nutzung digitaler Medien übertragen. Es unterteilt die Faktoren, die zur Entwicklung von Suchtverhalten beitragen, in persönliche Faktoren, Umweltfaktoren und medienbezogene Faktoren (siehe Abbildung 1). Damit stellt es eine Erweiterung des biopsychosozialen Modells um den Suchtfaktor dar. Die Anwendung auf digitalen Medien reflektiert spezifische Risiken und Einflüsse, die in der heutigen digitalen Gesellschaft auftreten.

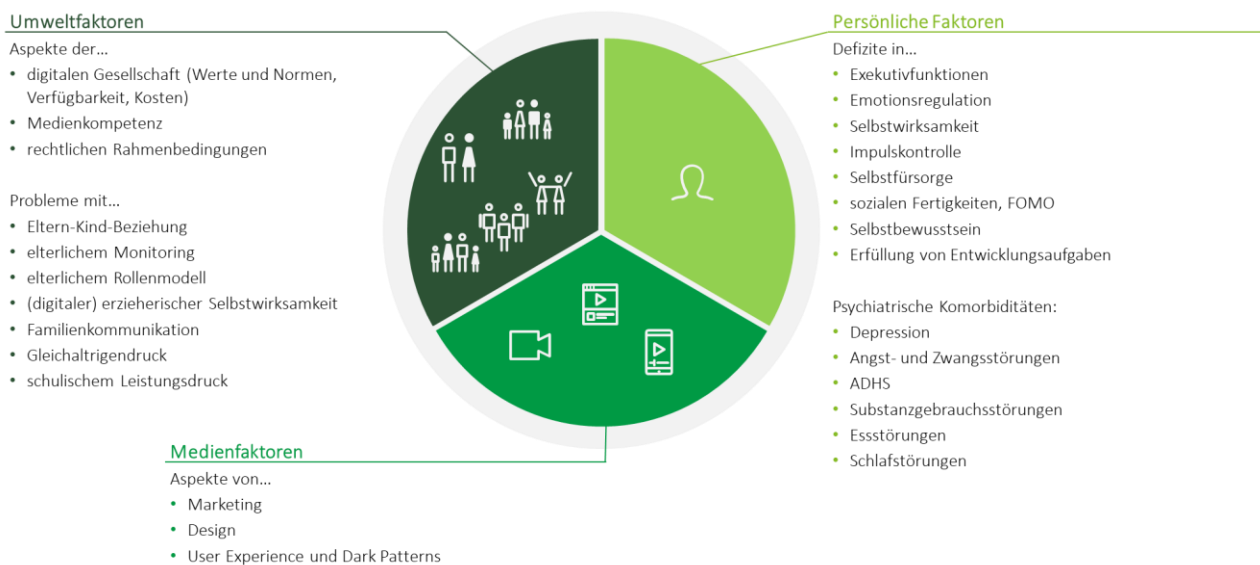


Abbildung 1: Trias-Modell samt der drei Faktoren, welche zur Suchtentwicklung beitragen

Persönliche Faktoren umfassen individuelle psychologische und neurologische Aspekte, die zur Suchtanfälligkeit beitragen können. Defizite in Exekutivfunktionen, Emotionsregulation, Selbstwirksamkeit und Impulskontrolle sind häufige Risikofaktoren. Hinzu kommen soziale Unsicherheiten, wie mangelnde soziale Fertigkeiten und die *Fear of Missing Out* (FOMO) bzw. die Angst, etwas zu verpassen.^{10; 11; 12; 13} Kinder und Jugendliche müssen zudem spezifische Entwicklungsaufgaben bewältigen, die in diesem Kontext besondere Herausforderungen darstellen. Auch psychiatrische Begleiterkrankungen wie Depressionen, Angststörungen, ADHS, Essstörungen oder Substanzgebrauchsstörungen verstärken das Risiko, die Internetnutzungsstörung zu entwickeln.^{14; 7}

Umweltfaktoren beinhalten unter anderem das familiäre, soziale sowie akademische Umfeld und beeinflussen das Suchtverhalten erheblich. Hierzu zählen Aspekte der digitalen Gesellschaft (Werte und Normen sowie Verfügbarkeit und Kosten), Medienkompetenz sowie rechtliche Rahmenbedingungen.^{15; 16; 17} Probleme wie gestörte Eltern-Kind-Beziehungen, mangelndes elterliches Monitoring, fehlende Medienkompetenz und familiäre Konflikte sind zentrale Einflussfaktoren. Auch gesellschaftliche Normen, digitale Verfügbarkeiten und rechtliche Rahmenbedingungen prägen den Umgang mit digitalen Medien. Druck von Gleichaltrigen und schulischer Leistungsdruck können weitere Stressoren darstellen, die das Aufkommen der Internetnutzungsstörung fördern.^{18; 19; 20}

Medienfaktoren wie die Gestaltung und Struktur digitaler Medien selbst tragen wesentlich zur Entwicklung von Suchtverhalten bei. Aspekte wie Marketingstrategien, spezifisches Design sowie die *User Experience* (einschließlich sogenannter *Dark Patterns*) sind darauf ausgelegt, die Nutzung zu maximieren und Nutzende an digitale Dienste zu binden. Diese Faktoren verdeutlichen, dass nicht nur die Persönlichkeit und das Umfeld, sondern auch das Produkt selbst aktiv zur Abhängigkeitsentwicklung bzw. Entwicklung der Internetnutzungsstörung beitragen.²¹

Kinder und Jugendliche sind aufgrund ihrer laufenden neurologischen und sozialen Entwicklung besonders anfällig für die Internetnutzungsstörung.

Das I-PACE-Modell

Das *Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution-Modell* (I-PACE-Modell) bietet einen umfassenden Ansatz, um die multifaktoriellen Ursachen und Mechanismen zur Entstehung und Aufrechterhaltung von Verhaltenssuchten mit Fokus auf die Wechselwirkung von persönlichen Faktoren und Mediennutzung zu erklären. Es untersucht, wie stabile Persönlichkeitsmerkmale, situative Einflüsse und neuronale Prozesse zusammenwirken, um suchtartiges Verhalten zu fördern. Dabei betont es die dynamischen Wechselwirkungen zwischen individuellen Dispositionen und umweltbedingten Faktoren im Verlauf der Suchtentwicklung.

Das I-PACE-Modell umfasst drei Hauptkomponenten: Zum einen spielen stabile Kernmerkmale der Person eine entscheidende Rolle, etwa genetische Veranlagungen, Persönlichkeitsmerkmale wie Impulsivität und weniger adaptive Coping-Strategien. Diese Merkmale beeinflussen, wie eine Person spezifische Situationen wahrnimmt und darauf reagiert. Zum anderen werden affektive, kognitive und ausführende Prozesse hervorgehoben, die von situativen Faktoren abhängen und sich gegenseitig verstärken. So kann das Auftreten suchtbezogener Reize starkes Verlangen auslösen (*Cue-Reactivity*) und das Verhalten in einer zur Gewohnheit gewordenen weniger kontrollierten Weise aufrechterhalten. Drittens beschreibt das Modell die Entwicklung spezifischer Verhaltensweisen, die sich im Verlauf von unproblematisch zu suchtartig entwickeln können, wobei betroffene Personen zunehmend die Kontrolle über ihr Verhalten verlieren und negative Konsequenzen für sich und andere in Kauf nehmen. Das Modell betont zudem, dass die prädisponierenden Merkmale einer Person die Entwicklung einer Verhaltenssucht erst in Verbindung mit affektiven und kognitiven Prozessen sowie Umweltfaktoren begünstigen. Im Laufe des Suchtprozesses geht die Nutzung von einer bewussten Entscheidung zu einem automatisierten und zwangsähnlichen Verhalten über, das auch auf neuronaler Ebene Veränderungen nach sich zieht.²²

2.2 Digitale Dienste im Fokus

2.2.1 Vergleich digitaler Dienste und deren Suchtpotenzial

Digitale Dienste umfassen eine breite Palette an Angeboten, die auf unterschiedliche Nutzungsbedürfnisse und Zielgruppen zugeschnitten sind. Von sozialen Medien über Videospiele bis hin zu Online-Shopping und Streaming-Diensten prägen sie zunehmend den Alltag vieler Menschen und fördern durch spezifische Designstrategien ein intensives *User Engagement*. Im Folgenden werden die relevantesten digitalen Dienste aufgezeigt und strukturiert, die suchtartiges Nutzungsverhalten begünstigen können, um anschließend deren Mechanismen und ihr Wirken zu analysieren.

Digitale Spiele bzw. Computerspiele sind eine der prominentesten Kategorien digitaler Dienste. Die mit ihrer problematischen Nutzung in Zusammenhang stehende Computerspielstörung ist offizielle Diagnose der ICD-11 und eine spezifische Internetnutzungsstörung.⁵ Verschiedene Spielgenres weisen spezifische Merkmale auf, die eine Suchtentwicklung begünstigen können, da sie intensive emotionale und kognitive *User Engagements* fördern und oft auf das Schaffen einer intensiven Spielerfahrung, dem so genannten *Flow-Erleben*, abzielen. *Flow-Erleben* ist ein Zustand intensiver Konzentra-

tion und völligen Aufgehens in einer Tätigkeit, bei dem die Zeit oft wie im Flug vergeht. Es entsteht, wenn die Anforderungen der Aufgabe optimal zu den Fähigkeiten der Person passen, und begünstigt in diesem Sinne die häufige Nutzung des Computerspiels.

- **Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs):** Diese Spiele sind bekannt für ihre tiefgehenden immersiven 3D-Umgebungen und sozialen Interaktionen. MMORPGs, wie „World of Warcraft“, bieten eine fortlaufende, persistente Spielwelt, die ohne Unterbrechung besteht, unabhängig davon, ob Spielende gerade aktiv sind. Diese Art von Spielen lockt Nutzende durch ein intensives Gemeinschaftsgefühl und eine kontinuierliche Welt. Dies kann zu einer hohen emotionalen Bindung und oft exzessivem Zeitaufwand führen, da das Bedürfnis entsteht, ständig am Geschehen teilhaben zu müssen.
- **First-Person-Shooter und Third-Person-Shooter:** Shooter-Spiele sind Spiele, die sich auf Kampf- und Schusswaffen fokussieren. Diese sind ebenfalls häufig mit erhöhtem Zeitaufwand und Symptomen der Internetnutzungsstörung verbunden. Der schnelle, adrenalingeladene Spielfluss und das Bedürfnis, die Reaktionsfähigkeiten stetig zu verbessern, verstärken die Bindung an das Spiel und das Verlangen, sich stetig zu steigern. Im Spieldesign führen stetige soziale Rückmeldungen, wie soziale Ranglisten, zu einer erhöhten Motivation hinsichtlich der Verbesserung.
- **Echtzeit-Strategiespiele:** Diese Spiele erfordern strategisches Denken und rasche Entscheidungsfindung, was eine hohe Konzentration und Anspannung hervorrufen kann. Diese Spiele sind weniger für das Suchtpotenzial durch soziale Bindungen bekannt, jedoch fördern sie durch die mentale Stimulation und die häufige Zeitinvestition einen anhaltenden Spielreiz.
- **Multiplayer-Online-Battle-Arenen (MOBA):** Ähnlich wie Shooter-Spiele sind MOBA-Spiele mit hohem Zeitaufwand verbunden. Ihre Kombination aus taktischen und sozialen Spielelementen sowie der Wettkampfcharakter können stark zur Entwicklung der Internetnutzungsstörung beitragen. Spielende investieren oft viele Stunden, um sich gegenüber anderen Spielenden zu beweisen und ihre Fähigkeiten auszubauen.
- **Sandbox-Spiele:** Diese Spiele, wie etwa Minecraft, zeichnen sich durch ihre offenen Welten und die Möglichkeit aus, Spielumgebungen kreativ zu gestalten. Sie bieten nahezu unbegrenzte Freiheit, was den Spielenden erlaubt, ihre Erfahrungen individuell anzupassen und persönliche Ziele zu verfolgen. Durch die Faszination der kreativen Entfaltung und das Erkunden vielfältiger Möglichkeiten entstehen oft lange Spielsitzungen. Die hohe Flexibilität und der Fokus auf Selbstgestaltung fördern eine intensive Bindung, die in Verbindung mit der großen spielerischen Freiheit das Potenzial für ein anhaltendes Spielerlebnis erhöht.
- **Sport-Simulatoren:** Spiele wie die FIFA-Serie bieten eine realitätsnahe Simulation des Fußballerlebnisses und nutzen den Wettbewerb und die Begeisterung vieler Spielender für den Sport. Gerade die Popularität dieser Spiele, kombiniert mit der Möglichkeit, die eigene Mannschaft zu verbessern und sich in virtuellen Ligen mit anderen Spielenden zu messen, kann exzessives Spielverhalten hervorrufen.
- **MMO-Strategiespiele:** Diese Spiele, wie Clash of Clans, vereinen die Elemente der MMO- und Strategiespiele und ermöglichen es Spielenden, Allianzen zu schmieden und langwierige Strategiepläne zu verfolgen. Die sozialen Verbindungen und Beziehungen im Spiel fördern ein hohes *User Engagement*.

- **Open-World-Spiele für Kinder:** Spiele wie Toca Life World bieten eine altersgerechte Einführung in die offenen Welten und fördern die Fantasie, was Kinder besonders fesseln kann. Die kreative Freiheit und das breite Spektrum an Aktivitäten ermöglichen eine immersive Spielerfahrung, die, wenn nicht kontrolliert, auch für jüngere Spielende zur Gewohnheit werden kann.
- **Raid- und PvP-Strategie-Rollenspiele:** Spiele wie Pokémon Go, die auf PvP- (Player vs. Player) oder Teamaktivitäten basieren, bringen die digitale Spielerfahrung in den Alltag, indem sie GPS-basierte Bewegungen erfordern. Gerade die Verknüpfung mit der realen Welt und die Belohnungen für kontinuierliches Spielen können zu übermäßiger Nutzung beitragen.²³

Diese verschiedenen digitalen Spielgenres haben jeweils eigene Mechanismen, die das Risiko für die Entwicklung der Internetnutzungsstörung erhöhen. Ob durch soziale Interaktionen, Belohnungsstrukturen oder das Streben nach Leistung – jede dieser Spielarten bietet Anreize, die es für Spielende herausfordernd machen können, den Konsum zu moderieren.

Soziale Medien sowie Netzwerke bilden ein umfassendes Ökosystem, das tief in mediatisierte Gesellschaften eingebettet ist. Diese digitalen Dienste beeinflussen die soziale Kommunikation und führen zu neuen sozialen Beziehungen und Selbstwahrnehmungen. Sie sind nicht nur neutrale Vermittler, ihre Logiken werden auch außerhalb dieser transportiert und beeinflussen die soziale Kommunikation insgesamt.²¹ Durch intensives Marketing werden soziale Normen erzeugt. Beispielsweise nutzt mittlerweile der Großteil aller Jugendlichen ein Smartphone und die Messenger-App WhatsApp.²⁴ Große E-Sports Events erfreuen sich einer großen Beliebtheit und füllen ganze Sportstadien – nicht zuletzt durch berühmte Gamer und große ausgeschriebene Preisgelder.²⁵ Influencer in den sozialen Medien sowie Profi-Gamer stellen ein begehrtes neues mögliches Berufsfeld für junge Menschen dar.²⁶ Influencer teilen häufig persönliche Einblicke und werbliche Inhalte, was zu einer Vermarktung von Produkten und Dienstleistungen führt. Diese Inhalte beeinflussen Wissen, Meinungen, Einstellungen und Verhalten der Nutzenden, insbesondere von Kindern und Jugendlichen.²⁷ Soziale Medien sowie Netzwerke zählen zu den am häufigsten genutzten digitalen Diensten und stehen zunehmend im Zusammenhang mit exzessivem bis suchtartigem Nutzungsverhalten. Diese sind so gestaltet, dass sie gezielt psychologische Mechanismen nutzen, um die Nutzungszeit immer weiter zu erhöhen. Ein Beispiel hierfür sind soziale Netzwerke, die es Nutzenden ermöglichen, mit Freunden und Familie in Kontakt zu bleiben, Fotos und Videos zu teilen und an Diskussionen teilzunehmen. Messenger-Dienste wie WhatsApp oder Telegram bieten eine Möglichkeit für den schnellen und unkomplizierten Austausch von Nachrichten. Digitale Dienste wie YouTube ermöglichen es Nutzenden, Videos hochzuladen und mit einem globalen Publikum zu teilen. Insbesondere soziale Medien wie Facebook, Instagram und TikTok sind bekannt dafür, kognitive Verzerrungen anzusprechen und Nutzende durch spezifische Gestaltungselemente zur intensiven Nutzung zu verleiten. Durch sogenannte Dark Patterns, digitale Nudges sowie algorithmenbasierte Personalisierungen werden sie dazu angeregt, immer wieder neue Inhalte zu konsumieren oder eigene Inhalte zu teilen. Diese Mechanismen können zu einer problematischen Nutzung führen und Verhaltensmuster erzeugen, die ähnliche Anzeichen wie Abhängigkeiten aufweisen.²¹

Neben den sozialen Medien können auch Messenger-Dienste und Blogs das Risiko für ein suchtähnliches Nutzungsverhalten erhöhen. Hier können Faktoren wie die ständige Erreichbarkeit und das Bedürfnis nach sozialer Bestätigung zu

einer kontinuierlichen Nutzung führen. Die starke emotionale Bindung, die durch regelmäßige Kommunikation und sofortige Reaktionen entsteht, trägt dazu bei, dass viele Nutzende diese Dienste als unverzichtbaren Bestandteil ihres Alltags ansehen. Dies kann in problematischem Nutzungsverhalten münden.¹⁴

Video-Streaming-Dienste wie Netflix, Disney+, Hotstar, YouTube und Amazon Prime Video fördern durch gezielte Designstrategien lange Nutzungszeiten. Ein häufig verwendetes Element ist das automatische Abspielen der nächsten Folge einer Serie, was das sogenannte *Binge Watching*, d.h. das Schauen mehrerer Folgen am Stück, unterstützt. Solche *Dark Patterns* verlängern die Verweildauer des digitalen Dienstes und regen dazu an, Inhalte ununterbrochen zu konsumieren.²¹ Dies zeigt auch eine Studie von Flayelle et al. (2025) – spezifische Designmerkmale von Streaming-Plattformen wie Trigger, Aktionen, variable Belohnungen und Investitionen können das Binge-Watching fördern.²⁸ Die genannten Video-Streaming-Dienste sind besonders bei Jugendlichen beliebt. Im Jahr 2022 nutzten 83% der 10- bis 17-Jährigen in Deutschland regelmäßig Video-Streaming-Dienste, die somit einen bedeutenden Anteil ihrer täglichen Online-Aktivitäten ausmachen.⁷

Online-Glücksspiele sind ein weiteres Beispiel für digitale Dienste, die problematisches Nutzungsverhalten begünstigen können, insbesondere für Personen, die regelmäßig Online-Glücksspiel betreiben.¹⁴ Studien zeigen zudem, dass der Kauf und Verkauf von Gegenständen in sogenannten Lootboxen mit einem gesteigerten Risiko für Glücksspielsucht verbunden ist. Lootboxen sind virtuelle Gegenstände in Videospielen, die oft in Form von Truhen oder Paketen auftreten und eine zufällige Auswahl an Belohnungen enthalten, wie seltene Gegenstände, Waffen oder Charakter-Skins. Somit können sie als eine Art „Einstieg“ in das Glücksspiel dienen und stellen insbesondere für junge Erwachsene eine potenzielle Gefährdung dar, indem sie den Übergang zu weiterem Glücksspiel fördern.²¹

Auktions- und Shoppingseiten stellen ebenfalls ein Risiko für problematische Nutzung dar, insbesondere wenn sich das Kaufverhalten exzessiv entwickelt.¹⁴ Erfahrungen aus dem klinischen Alltag zeigen, dass Betroffene selten ausschließlich online oder offline nach Waren suchen und diese erwerben. Im Verlauf der Störung kann es zu einem Wechsel zwischen Online- und Offline-Präferenzen kommen. Personen berichten häufig, dass sie trotz finanzieller Schwierigkeiten verstärkt, im Internet nach Waren suchen und diese auf Rechnung bestellen, insbesondere wenn Einkäufe im stationären Handel aufgrund von Verschuldung oder gesperrten Konten nicht mehr möglich sind. Auf Auktions- und Shoppingseiten spielen Sonderangebote, welche zeitlich limitiert sind, und der soziale Vergleich über Produktbewertungen sowie Angaben, wie viele Käufer das Produkt erworben haben, eine Rolle für den vermehrten Reiz des Kaufes. Perspektivisch zeigen Kinder und Jugendliche ein wachsendes Interesse an Shoppingseiten wie Temu, die Glücksspielelemente und Gamifizierung nutzen. Zwar fehlen aktuell fundierte Studien, jedoch ist von klinischer Erfahrung ausgehend von einem erhöhten Suchtrisiko auszugehen.

Pornografie-Websites verzeichnen in den letzten Jahrzehnten einen kontinuierlichen Anstieg der Nutzung. Begünstigt wird dies durch die einfachere Zugänglichkeit über das Internet und mobile Geräte. Dabei zeigt sich, dass Männer tendenziell häufiger Pornografie konsumieren als Frauen. Zu den häufigsten Motiven zählen sexuelle Lust, Neugierde, die Ablenkung von negativen Gefühlen und die Suche nach Ersatzbefriedigung. Dennoch gibt es Hinweise darauf, dass ein

intensiver und unkontrollierter Konsum von Pornografie mit Merkmalen von Nutzungsstörungen einhergehen kann. Beispielsweise berichten Betroffene von Schwierigkeiten, den Konsum zu regulieren, was sich in einem erhöhten Zeitaufwand oder negativen Auswirkungen auf persönliche und soziale Bereiche äußern kann. Solche Verhaltensweisen ähneln den Symptomen anderer Verhaltenssüchte und unterstreichen die Bedeutung eines verantwortungsvollen Umgangs.⁶

2.2.2 Digitale Dienste und deren suchterzeugende Mechanismen

Die Nutzung digitaler Dienste birgt verschiedene Suchtgefahren, die durch eine Vielzahl von Faktoren und Mechanismen verstärkt werden. Diese lassen sich insbesondere durch die Struktur und Funktionsweise digitaler Dienste sowie durch gezielte Marketingstrategien erklären. Diese Faktoren und Mechanismen tragen maßgeblich zur Entstehung und Verstärkung von Suchtgefahren bei der Nutzung digitaler Dienste bei. Sie gehen dabei gezielt auf die psychologischen und sozialen Bedürfnisse der Nutzenden ein und beeinflussen Verhaltensweisen. Die nachfolgenden Mechanismen werden in zeitliche Mechanismen, monetäre Mechanismen und soziale Mechanismen untergliedert.



Abbildung 2: Suchterzeugender Mechanismen digitaler Dienste

Zeitliche Mechanismen

Zeitliche Mechanismen in digitalen Diensten, wie regelmäßige Nutzungsmuster, tägliche Belohnungen oder wiederkehrende Aufgaben, dienen der Maximierung der Aufenthaltszeit und der Bindung von Nutzenden (*User Engagement*). Dabei kommen auch zeitliche *Dark Patterns* zum Einsatz, die durch gezielte Mechanismen wie *Playing by Appointment* Nutzende zu einer regelmäßigen Nutzung animieren, oder tägliche Anreize eine hochfrequente und wiederkehrende Interaktion fördern. *Playing by Appointment* bezeichnet hierbei ein Spiele- und Interaktionsmuster in digitalen Diensten, bei dem Nutzende zu bestimmten Zeitpunkten oder innerhalb festgelegter Zeitfenster spezifische Spielinhalte, Belohnungen oder Ereignisse wahrnehmen können. Dies verstärkt das Gefühl der Dringlichkeit und führt zu einer erhöhten Nutzung. Strategien wie das *Digital Nudging* zählen ebenso zu den zeitlichen Mechanismen. *Digital Nudging* bezeichnet den Einsatz von Designelementen in Benutzeroberflächen, um das Verhalten der Nutzenden in digitalen Umgebungen zu lenken. Beispielhaft wäre unter anderem *Infinite Scroll*, bei dem Inhalte kontinuierlich nachgeladen werden, wenn Nutzende nach

unten scrollen. Dies ist in digitalen Diensten wie TikTok oder Pinterest zu finden. Zu den zeitlichen Mechanismen zählen unter anderem auch Countdown-Timer beispielsweise bei Temu, wodurch eine künstliche Dringlichkeit erzeugt wird. Begrenzte Angebote wie „Dieses Angebot läuft in 10 Minuten ab“ beispielsweise bei Shein erhöhen den Druck, zu einer schnellen Entscheidung zu gelangen, oft ohne gründliche Abwägung. In verschiedenen E-Commerce Diensten wird hiermit versucht, durch (scheinbare) Verknappung, Dringlichkeit oder (vermeintliche) Informationen anderer Käuferinnen und Käufer die Kaufentscheidung zu beeinflussen.²⁰

Monetäre Mechanismen

Monetäre Mechanismen fördern finanzielle Transaktionen, indem sie durch Anreize wie In-App-Käufe, Premium-Features oder spezielle Währungen die Zahlungsbereitschaft der Nutzenden steigern und die Monetarisierung vorantreiben. Diese Mechanismen sind darauf ausgelegt, die Erfahrung der Nutzenden zu optimieren und gleichzeitig den Umsatz der Anbietenden zu maximieren. Ein bedeutender Aspekt sind das Marketing und die Werbung. Die Bedeutsamkeit von Werbeeinnahmen nimmt stetig zu. Gestaltungsmechanismen der Anbietenden digitaler Dienste zielen darauf ab, die Nutzenden möglichst lange zu involvieren und viele Nutzungsdaten zu sammeln. Psychologische Mechanismen aus der Sozial- und Werbepsychologie werden eingesetzt, um über Emotionen und die Förderung von Belohnungserlebnissen gewünschtes Verhalten zu fördern.⁸ Ein Beispiel hierfür ist das Pay-to-Skip-Modell, bei dem Nutzende gegen Bezahlung Wartezeiten oder schwierige Aufgaben überspringen können. Die Einführung einer speziellen Währung, die nur gegen echtes Geld erworben werden kann, verstärkt diesen Effekt.²³ Weitere Beispiele umfassen Premium-Accounts, Spielevorteile oder das Ausschalten von Werbung, welches durch Zahlungen erworben werden kann.

Soziale Mechanismen

Soziale Mechanismen greifen auf soziale Vergleichsprozesse, Peer-Einflüsse und soziale Normen zurück, um das Verhalten der Nutzenden zu steuern, Interaktionen zu intensivieren und das *User Engagement* zu stärken. Diese Strategien sind tief in die soziale Kommunikation und Selbstwahrnehmung integriert und dienen zugleich kommerziellen Interessen. Soziale Interaktionen und der Einfluss von Peers können die Nutzungsdauer verlängern, da geteilte Links und Inhalte von Freunden oft angesehen und weiterverfolgt werden. Jugendliche berichten, dass sie oft mehr Zeit auf digitalen Diensten verbringen, weil sie von Freunden Videos und Inhalte zugeschickt bekommen. Zudem entsteht eine Art soziale Verpflichtung, z.B. beim gemeinsamen Spielen von Gruppenspielen, sodass Jugendliche einem gewissen sozialen Druck unterliegen (wie beispielsweise in einer hohen Frequenz oder Dauer zu spielen). So entsteht z.B. beim Spielen gewisser Computerspiele ein sozialer Druck, das Team fortlaufend zu unterstützen oder die laufende Spielrunde nicht zu beenden, da sonst das Team Nachteile erleiden würde. Ein prominentes Beispiel ist die Unterstützung der Gruppe, bei der Spielende dazu animiert werden, ihre Kontakte aus sozialen Netzwerken einzubinden, um das nächste Level zu erreichen. Diese Einbindung wird durch Belohnungen verstärkt. Highscores und Spielfortschritte, die öffentlich gelistet und automatisch verschickt oder gepostet werden, erzeugen sozialen Druck und motivieren die Nutzenden, weiterzuspielen. Persistente Spielwelten, in denen die Gruppe weiterspielt, auch wenn ein einzelnes Mitglied pausiert, provozieren die Angst, während der Spielpause etwas Wichtiges zu verpassen. Der Avatar bzw. der Account ist durch die Spielenden von Computer-

spielen personalisierbar (z.B. durch Skins, Namen etc.). Es gibt die Möglichkeit, den Avatar an sein (idealisiertes) Ich anzupassen. Über den Avatar sind Beziehungen mit anderen Spielenden möglich (z.B. verschiedene Rollen oder ein Beziehungsstatus). Der Avatar bzw. der Account erhält durch verschiedene Errungenschaften und Ausstattungen einen hohen Wert für Spielende. Soziale Verpflichtungen werden genutzt, um die Nutzenden zur Interaktion und Verbreitung der Dienste zu bewegen. Hierzu zählen *Social Pyramid Scheme* und *Friend Spam/Impersonation*. Beim *Social Pyramid Scheme* werden die Nutzenden dazu gebracht, ihre Freunde einzuladen, um Vorteile zu erhalten.²³

Friend Spam/Impersonation verleitet die Nutzenden dazu, unbewusst Spam-Nachrichten an ihre Kontakte zu senden.²¹ Seit dem Aufkommen von AI-basierten Chatbots lassen sich Unterhaltungen führen und über lange Zeit gar soziale Bindungen zu ebendiesen virtuellen Charakteren aufbauen. In der FAZ (2024) wurde hierzu ein Fall aus den USA diskutiert, in dem die Mutter eines 14-Jährigen das Unternehmen CharacterAI nach dem Suizid ihres Sohnes verklagte. Er habe zuvor lange mit einem virtuellen Charakter auf dieser Website geschrieben.²⁹

2.2.3 Nutzung von Konzepten der Lernpsychologie durch digitale Dienste

Konzepte der Lernpsychologie werden von Entwicklern von digitalen Diensten genutzt, um erwünschtes Verhalten der Nutzenden zu fördern. Zu nennen sind an dieser Stelle das **Reizlernen**, das **Verstärkerlernen** und **Bestrafungen**. Reizlernen bezieht sich darauf, wie ein Individuum auf spezifische Reize reagiert und diese mit bestimmten Ereignissen oder Verhaltensweisen verknüpft (z.B. die klassische Konditionierung nach Pawlow). Hierbei wird ein neutraler Reiz mit einem bedeutsamen Ereignis assoziiert. Ein Beispiel hierfür sind Benachrichtigungen und visuelle Hinweise: Ein neutraler Reiz wie eine rote Benachrichtigungsblase oder ein Push-Sound wird mit bedeutsamen Ereignissen (z.B. einer neuen Nachricht oder Belohnung) in einem Messenger-Dienst assoziiert. Verstärkerlernen bezieht sich auf die Rolle von Belohnung (positive Verstärkung) oder das Entfernen eines unangenehmen Reizes (negative Verstärkung) bei der Verstärkung eines bestimmten Verhaltens. Dies ist ein zentraler Mechanismus im operanten Konditionieren nach Skinner. Ein Beispiel der positiven Bestärkung ist das Erhalten von Punkten, Abzeichen, *Level-Ups* oder virtuellen Währungen in Apps oder Spielen (*Gamification*), welche regelmäßiges Engagement fördern. Negative Verstärkung wäre beispielsweise das Entfernen von Werbung durch eine Zahlung an den Anbietenden des digitalen Dienstes.³⁰

Die Rolle von Bestrafung in der Verhaltenssteuerung ist ein zentraler, jedoch oft unterschätzter Aspekt in der Gestaltung digitaler Dienste. Bestrafung, die entweder in Form positiver Bestrafung (Hinzufügen eines unangenehmen Reizes) oder negativer Bestrafung (Entfernen eines angenehmen Reizes) auftritt, zielt darauf ab, unerwünschtes Verhalten zu reduzieren.³¹ Strukturellen Merkmale, insbesondere Belohnungs- und Bestrafungselemente, können eine Rolle bei der Initiierung und Aufrechterhaltung problematischen Spielverhaltens spielen.

Positive Bestrafung umfasst Maßnahmen wie die Einführung eines störenden Elements. Ein Beispiel für positive Bestrafung in digitalen Diensten könnte die Einblendung aufdringlicher und unerwünschter Werbeanzeigen bei YouTube sein. Wenn ein Nutzender beispielsweise versucht, ein Video auf einem digitalen Dienst anzusehen und das Video durch aufdringliche Werbung unterbrochen wird, könnte dies als positiver Strafreiz angesehen werden. Negative Bestrafung wird etwa durch den Entzug von Privilegien oder Vorteilen umgesetzt. Ein gutes Beispiel hierfür ist das *Time-Out* in einigen

sozialen Netzwerken. Wenn ein Nutzender wiederholt gegen die Gemeinschaftsrichtlinien verstößt, wird er für eine bestimmte Zeit deaktiviert oder gesperrt. Dieser Entzug der Möglichkeit, Beiträge zu posten oder zu interagieren, kann ein wirksames Mittel sein, um die Einhaltung der Regeln zu fördern.

Intermittierende Verstärkungslernstrategien werden in digitalen Diensten genutzt, um Verhaltenskonsolidierung zu fördern, indem Nutzende unregelmäßig und scheinbar zufällig belohnt werden. Das bedeutet, dass Belohnungen nicht jedes Mal verabreicht werden, wenn die gewünschte Reaktion ausgeführt wird³², oder Spielende erhalten fortwährend virtuelle Gegenstände mit geringerem Wert, bevor eine große Belohnung zu einem unvorhersehbaren Zeitpunkt bereitgestellt wird.²³ Diese Strategie ist besonders effektiv, weil sie Nutzende dazu motiviert, ein Verhalten langfristig beizubehalten. Entwickler setzen diese Methode gezielt ein, etwa durch unregelmäßig verteilte virtuelle Belohnungen in Spielen oder soziale Rückmeldungen auf digitalen Diensten wie sozialen Medien. Solche Mechanismen steigern die Attraktivität von Interaktionen, binden die Aufmerksamkeit der Nutzenden und verlängern deren Verweildauer. Ein Beispiel hierfür wären die *Lootboxen* bei FIFA. Das sind virtuelle Pakete, die Spielende gegen Echtgeld oder durch Spielzeit erworbene In-Game-Währung kaufen können. Diese Pakete enthalten zufällige Spieler-Karten und andere Items, die zur Verbesserung des eigenen Teams verwendet werden können.³³

2.2.4 Die Funktionsweise von Algorithmen und technische Aspekte von Dark Patterns

Algorithmen spielen eine zentrale Rolle in der Funktionsweise digitaler Dienste und beeinflussen maßgeblich das Verhalten der Nutzenden. Diese Algorithmen sind darauf ausgelegt, die Interaktionen der Nutzenden zu steuern und zu optimieren, indem sie verschiedene Mechanismen und Strukturen nutzen.

- **Programmierbarkeit:** Soziale Medien ermöglichen eine wechselseitige Kommunikation zwischen den Nutzenden und den Betreibenden. Nutzende können Inhalte erstellen und teilen, während die Betreiber mithilfe von Algorithmen und technischen Schnittstellen die Art und Weise beeinflussen, wie diese Inhalte angezeigt werden. Diese Dynamik fördert die Kreativität der Nutzenden und ermutigt sie, sich mit anderen auszutauschen und zu vernetzen.
- **Datafizierung:** Soziale Medien wandeln viele Merkmale der Welt der Nutzenden in Daten um, einschließlich demografischer Daten sowie Metadaten wie Zeitstempel und GPS-Standorten. Diese Daten werden genutzt, um Beziehungen, Vorlieben und Trends zu quantifizieren und zu analysieren.
- **Personalisierung:** Algorithmen analysieren das individuelle Auswahlverhalten der Nutzenden und schlagen gezielt ähnliche Inhalte vor, die von anderen Personen mit ähnlichen Präferenzen ausgewählt wurden. Diese Personalisierung soll die Aufmerksamkeit und das Interesse der Nutzenden weiter ausbauen. Besonders in der anfänglichen Nutzungsphase werden emotionalisierte Inhalte wie „süße“ Tiervideos oder schockierende Inhalte vorgeschlagen, die abhängig von der Verweildauer und der Bewertung individuell ausdifferenziert werden.
- **Popularität:** Algorithmen spielen eine zentrale Rolle bei der Bewertung und Steuerung der Popularität von Inhalten und Personen. Sie analysieren Nutzerdaten wie Klicks, Likes, Kommentare und geteilte Inhalte, um Ran-

kings zu erstellen, die bestimmen, welche Beiträge oder Profile besonders sichtbar sind. Dadurch werden Nutzende unterstützt, indem ihre Inhalte gezielt einer größeren Zielgruppe präsentiert werden können. Gleichzeitig nutzen die Betreiber digitaler Dienste diese Algorithmen strategisch, um den Datenverkehr zu steuern und die Sichtbarkeit bestimmter Inhalte zu optimieren – sei es, um Werbeeinnahmen zu steigern, Nutzerbindung zu fördern oder die Verbreitung bestimmter Themen zu kontrollieren.

- **Soziale Zustimmung:** Algorithmen nutzen soziale Zustimmung, um das Verhalten der Nutzenden zu beeinflussen. Dies umfasst Mechanismen wie das Anzeigen von Likes und Kommentaren, um Nutzende zu weiteren Interaktionen zu motivieren.
- **Infinite Scroll:** Viele soziale Medien nutzen das unendliche Laden von Inhalten, um die Nutzungsdauer des digitalen Dienstes zu steigern, da die Nutzenden nicht nach neuen Inhalten suchen müssen und dieser Aufwand hierfür entfällt. Dies führt dazu, dass die Nutzenden immer weiter scrollen, ohne ein Ende zu erreichen (*Doomscrolling*).
- **Autoplay:** Inhalte wie Videos werden automatisch abgespielt, um die Nutzenden dazu zu bringen, zumindest kurz die entsprechenden Inhalte wahrzunehmen.
- **Push-Benachrichtigungen:** Push-Benachrichtigungen erhöhen die Interaktionsfrequenz zwischen Nutzenden und der App, indem sie die Nutzenden regelmäßig an neue Inhalte erinnern. So wird eine regelmäßige Nutzung des digitalen Dienstes erreicht.
- **Default-Einstellungen:** Viele Apps aktivieren umfangreiche Default-Einstellungen, die den Zugriff auf persönliche Nutzungsdaten ermöglichen, ohne dass die Nutzenden aktiv zustimmen müssen. Dies wird als effektiver *digital Nudge* beschrieben, da Nutzende in der Regel bei den Grundeinstellungen bleiben.²¹
- **Interface Design:** Das Interface-Design spielt eine zentrale Rolle bei der Implementierung von *Dark Patterns*. Hierzu zählen beispielsweise *Nagging*, *Obstruction* sowie *Sneaking*. *Nagging* bezeichnet wiederholte Aufforderungen, bestimmte Aktionen durchzuführen, die nicht im Interesse des Nutzenden liegen.³⁴ *Obstruction* erschwert bestimmte Aktionen, um die Nutzenden zu einer gewünschten Handlung zu drängen. *Sneaking* umfasst versteckte Informationen oder Aktionen, die Nutzende unbewusst ausführen.²¹

Über diese programmatischen Ansätze hinaus entwickeln sich Algorithmen zunehmend zu selbstlernenden Systemen, die sich kontinuierlich anpassen und optimieren. Diese selbstlernenden Algorithmen analysieren fortlaufend das Verhalten der Nutzenden und passen ihre Empfehlungen und Interaktionen entsprechend an, um das *User Engagement* zu maximieren.

2.2.5 Immanente Suchtgefahr datengetriebener Geschäftsmodelle

Datengetriebene Geschäftsmodelle bergen eine inhärente Suchtgefahr, da ihre Monetarisierung durch eine verlängerte Aufenthaltszeit der Nutzenden und die damit verbundene erhöhte Exposition gegenüber bezahlter Werbung erfolgt. Digitale Dienste verfolgen ein finanzielles Interesse daran, die Verweildauer der Nutzenden zu maximieren und neue Nutzende hinzuzugewinnen, um ihre Werbeeinnahmen zu steigern. Zu diesem Zweck setzen sie o.g. Mechanismen ein. Die

ständige Verfügbarkeit und die personalisierten Inhalte verstärken die Bindung zusätzlich, indem sie die Nutzenden kontinuierlich zur Interaktion anregen. Diese Strategien führen dazu, dass Nutzende immer wieder neue Inhalte konsumieren, was die Wahrscheinlichkeit eines Kontrollverlustes über die Nutzung erhöht.

2.3 Die Internetnutzungsstörung im Fokus

2.3.1 Verhalten von Personen mit Internetnutzungsstörung

Personen mit Internetnutzungsstörung zeigen charakteristische Verhaltensweisen, welche in der aktuellen *S1-Leitlinie* beschrieben werden. Ein zentrales Merkmal ist die verminderte Kontrolle über das Nutzungsverhalten. Betroffene haben Schwierigkeiten, zu bestimmen, wann, wie lange, wie intensiv und in welchem Kontext sie das Internet nutzen. Diese mangelnde Kontrolle führt oft dazu, dass die Nutzung des Internets gegenüber anderen Alltagsaktivitäten priorisiert wird. Dies bedeutet, dass Betroffene ihre Zeit und Aufmerksamkeit vermehrt auf das Internet konzentrieren, während andere wichtige Aktivitäten vernachlässigt werden. Ein weiteres typisches Verhalten ist die Fortsetzung der Internetnutzung trotz negativer Konsequenzen. Dies kann sich in der Verschlechterung schulischer oder beruflicher Leistungen sowie in sozialen Konflikten äußern. Trotz dieser negativen Auswirkungen setzen Betroffene ihr Verhalten fort, was auf eine tief verwurzelte Abhängigkeit hinweist. Affektive und kognitive Prozesse spielen ebenfalls eine bedeutende Rolle. Die Nutzung des Internets dient oft der Erreichung von Bedürfnisbefriedigung oder der Kompensation negativer Gefühle wie Stress. Dies führt zu Reizreaktivität und starkem Verlangen (*Craving*), was die Abhängigkeit weiter verstärkt. Kompulsive Aspekte sind ebenfalls typisch für Personen mit Internetnutzungsstörung. Betroffene verspüren das Gefühl, ihr Verhalten ausführen zu müssen, was mit einer Schwächung der Inhibitionskontrolle und einer generellen Reduktion der Selbstkontrolle einhergeht. Diese mangelnde Selbstkontrolle führt häufig zu schwerwiegenden negativen Folgen wie Verschuldung, familiären Konflikten und klinisch bedeutsamen Belastungen.⁶

Die Prävalenzen solcher problematischen Nutzungsmuster variieren dabei je nach Medium und Geschlecht, wie die DAK-Studie von 2023 zeigt. Die Prävalenz der Computerspielstörung bei deutschen 10- bis 17-Jährigen beträgt 4,3%, was einen signifikanten Rückgang von 6,3% im Vorjahr darstellt. Jungen sind fast doppelt so häufig betroffen (5,6%) wie Mädchen (3,1%). Die Prävalenz der Soziale-Netzwerke-Nutzungsstörung hat sich seit 2019 auf 6,1% im Jahr 2023 nahezu verdoppelt. Es gibt keinen statistischen Unterschied zwischen Jungen (5,8%) und Mädchen (6,4%) in der Häufigkeit pathologischer Nutzungsmuster sozialer Medien. Zudem erfüllten 14,4% der Kinder und Jugendlichen die Kriterien einer riskanten Nutzung von Video-Streaming-Diensten.³⁵ Eine Metaanalyse schätzt die Prävalenz der Shoppingstörung in der erwachsenen Bevölkerung auf 4,9%, und in einer klinischen Stichprobe gaben 33,6% exzessives Online-Shopping an. Dieses Verhalten tritt vor allem in jüngeren Altersgruppen auf.⁶

2.3.2 Die vulnerablen Gruppen der Internetnutzungsstörung

Die Vulnerabilität gegenüber der Internetnutzungsstörung variiert stark je nach individuellen, familiären und sozialen Merkmalen sowie spezifischen Entwicklungsphasen, wie sie bei Kindern und Jugendlichen zu finden sind. Ein bedeutsa-

mer Faktor ist die biologische Anfälligkeit, die ähnlich wie bei stoffgebundenen Abhängigkeiten auf neurobiologische Prozesse, beispielsweise im Hirnstoffwechsel, zurückzuführen sein könnte. Individuelle Charakteristika, wie ein erhöhter Neurotizismus, gesteigerte Ängstlichkeit und Stressempfindlichkeit sowie eine geringere Gewissenhaftigkeit, ein negatives Selbstbild und soziale Unsicherheit, tragen ebenfalls zu einer höheren Anfälligkeit bei. Hinzu kommen nicht hilfreiche Bewältigungsstrategien im Umgang mit Herausforderungen, die das Risiko einer Abhängigkeit fördern können. Psychiatrische Grund- oder Begleiterkrankungen wie ADHS, Depressionen und Angststörungen sind ebenfalls mit einem erhöhten Risiko für die Internetnutzungsstörung assoziiert.³⁶

Sozioökonomischer Status und familiäre Einflüsse spielen ebenso eine zentrale Rolle. Eine niedrige Familienfunktionalität, gekennzeichnet durch eine negative Sozialisation, Kommunikationsprobleme und einen abwertenden Kommunikationsstil, kann die Wahrscheinlichkeit der Internetnutzungsstörung erhöhen. Ebenso begünstigen riskante Nutzungsmuster und problematische Rollenvorbilder innerhalb der Familie oder im sozialen Umfeld eine problematische Nutzung des Internets. Eine geringe elterliche Steuerung stellt einen weiteren Risikofaktor da. Diese ist in Familien mit niedrigem sozioökonomischem Status verringert.

Kinder und Jugendliche stellen eine besonders gefährdete Gruppe dar, da sie durch neurobiologische Entwicklungsprozesse und die anhaltende Reifung des präfrontalen Kortex mit einer eingeschränkten Impulskontrolle konfrontiert sind. Ihr Engagement in Games ist im Durchschnitt höher, was aufgrund der Exposition das Risiko für die Entwicklung von problematischen Nutzungsmustern weiter erhöht.²³ Kinder und Jugendliche mit niedrigerem (angestrebten) Schulabschluss und insbesondere Berufsschüler stellen eine besonders vulnerable Gruppe dar.

2.3.3 Gesundheitliche und soziale Auswirkungen der Internetnutzungsstörung

Die Internetnutzungsstörung kann weitreichende soziale und gesundheitliche Auswirkungen auf betroffene Personen und die Gesellschaft haben. **Soziale Auswirkungen** manifestieren sich oft in einer Vernachlässigung anderer Lebensbereiche, da Personen mit dieser Störung ihre Internetaktivitäten priorisieren und dadurch soziale Konflikte sowie das Versäumnis von Pflichten riskieren. In der Folge kommt es häufig zu Leistungsdefiziten, sowohl im schulischen als auch im beruflichen Kontext, da die Betroffenen ihre Zeit und Energie überwiegend auf die Internetnutzung konzentrieren. Fehlende Schul- und Berufsabschlüsse bzw. Arbeitslosigkeit können die Folge sein. Ein weiterer Aspekt ist der soziale Rückzug, der häufig zu Isolation und Einsamkeit führt. Insbesondere bei Störungen wie der Shoppingstörung können erhebliche finanzielle Probleme auftreten, die wiederum zu Verschuldung und familiären Konflikten führen.⁶

Zudem sind Konflikte im sozialen Umfeld, insbesondere innerhalb der Familie und im Freundeskreis, keine Seltenheit, da die Internetnutzung oft Vorrang vor zwischenmenschlichen Beziehungen hat.²¹ Personen mit Internetnutzungsstörung zeigen zudem eine Beeinträchtigung ihrer sozialen Fähigkeiten, was zu Schwierigkeiten in der direkten Kommunikation führt.¹⁴ Auf der **psychischen Ebene** zeigen sich die Auswirkungen ebenfalls deutlich. Eine erhöhte Stressbelastung ist bei Nutzenden sozialer Medien häufig zu beobachten, da diese sich oft überfordert fühlen und das Gefühl haben, die Kontrolle über wichtige Lebensaspekte zu verlieren.³⁵ Darüber hinaus treten häufig psychiatrische Begleiterkrankungen auf, wie etwa ADHS, Depressionen, Angststörungen, Zwangsstörungen und Schlafstörungen.⁸ Die Internetnutzungsstörung

kann mit einer Reduktion der Exekutivfunktionen einhergehen, die entscheidend für das Entscheidungsverhalten und die Inhibitionskontrolle sind.⁶

Die physischen Gesundheitsauswirkungen sind ebenfalls nicht zu vernachlässigen. Betroffene klagen oft über körperliche Beschwerden, zu denen Sehstörungen, Fettleibigkeit und orthopädische Störungen zählen, wie dauerhafte Schmerzen in Unterarm, Hand und Nacken.²³ Schlafstörungen sind eine häufige Folge problematischer Internetnutzung und können die allgemeine Lebensqualität stark beeinträchtigen.⁶

Im Falle der **Entwicklungsstörungen** zeigen sich die Spätfolgen erst mit den Jahren immer deutlicher. Betroffene entwickeln häufig soziale Unsicherheit und haben Schwierigkeiten in direkten sozialen Interaktionen. Emotionale Entwicklungsdefizite, wie erhöhte Ängstlichkeit und Stressempfindlichkeit bei gleichzeitig verringerten Emotionsregulationskompetenzen, beeinträchtigen die emotionale Stabilität der Betroffenen.³⁶ Begleitet werden diese von sozialen Entwicklungsstörungen, wenn soziale Erfahrungen im realen Leben zugunsten der digitalen Erfahrungen drastisch reduziert werden. Auch kognitive Entwicklungsdefizite, die sich in reduzierten Exekutivfunktionen und Problemen im Lernverhalten äußern, sind häufig. Diese Schwierigkeiten können zu habituellen Vermeidungsstrategien wie Prokrastination führen und sind oft mit negativen Schulerfahrungen verbunden.¹⁴

Auf **sozioökonomischer Ebene** ist von deutlich erhöhten Kosten für die gesundheitliche Versorgung der Betroffenen sowie im Rahmen von Sozialleistungen bei Erwerbsminderung auszugehen.

3 Ganzheitliche Ansätze zur Suchtprävention bei digitalen Diensten

Dieses Kapitel behandelt Maßnahmen und Konzepte zur Prävention der Internetnutzungsstörung. Es beleuchtet die Rolle von Schulen und Eltern bei der Prävention und geht auf verschiedene internationale Regulierungsmaßnahmen ein, die zum Schutz von Kindern und Jugendlichen implementiert wurden. Der Fokus liegt dabei auf präventiven Ansätzen wie Aufklärung und Sensibilisierung sowie auf technischen Lösungen, die Zeit- und Inhaltsbegrenzungen oder Altersverifikationen umfassen. Zudem werden Community-Maßnahmen wie Moderation und Bewusstseinsbildung berücksichtigt. Abschließend werden Empfehlungen für suchtreduzierende Maßnahmen präsentiert, die von Aufsichtsbehörden umgesetzt werden könnten, um die Nutzung digitaler Dienste sicherer zu gestalten.

3.1 Maßnahmen und Konzepte zur Prävention der Internetnutzungsstörung

Im ersten Abschnitt dieser Studie wurde aufgezeigt, dass insbesondere Kinder, Jugendliche sowie andere vulnerable Gruppen ein erhöhtes Risiko für die Entwicklung der Internetnutzungsstörung aufweisen und daher besonderen Schutzbedarf haben (siehe Kapitel 2 Suchterregende Strukturen digitaler Dienste und ihre Auswirkungen). Angesichts der weitreichenden Verbreitung und Integration des Internets in den Alltag stellt sich die Frage, wie gesundes Nutzungsverhalten effektiv gefördert werden kann. Hierzu existiert eine Vielzahl von Maßnahmen, die sowohl präventiver als auch interve-

nierender Natur sind und darauf abzielen, den sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu unterstützen und mögliche gesundheitliche Risiken zu minimieren. Ein besonderes Augenmerk ist auf Maßnahmen gelegt, welche Kinder und Jugendliche schützen sollen, wie etwa Altersverifikationssysteme.

In der Prävention wird zwischen Maßnahmen unterschieden, die auf regulatorische Eingriffe (Verhältnisprävention) abzielen, und solchen, die das Verhalten auf individueller Ebene beeinflussen (Verhaltensprävention). In dem Kapitel 3.4 Rolle von Schule und Eltern im Kontext der Gefahr der Internetnutzungsstörung wird insbesondere der familiäre und schulische Hintergrund beleuchtet sowie eine mögliche Verhaltensprävention an der Stelle. Im Kapitel 3.5 Empfehlungen für technisch und aufsichtsbehördlich umsetzbare Maßnahmen zur Prävention von Suchtgefahren hingegen liegt der Fokus vielmehr auf regulatorische Eingriffe.

Es gibt nur wenige Programme zur Prävention und Therapie, die speziell für Kinder und Jugendliche entwickelt wurden und dabei sowohl entwicklungsbezogene als auch systemische Aspekte berücksichtigen.

Ein Beispiel für eine umfassende Verhältnisprävention ist Südkorea, das 2011 das Youth Protection Revision Act verabschiedete, das Kindern unter 16 Jahren die Nutzung von Online-Spielen zwischen 0 und 6 Uhr verbietet. In Japan sind Pop-up-Erinnerungen zu Nutzungszeiten verpflichtend, und China reguliert seit 2019 die Nutzungszeiten und -dauern von Kindern bei Online-Spielen zunehmend restriktiv. Auch Geldinvestitionen werden kontrolliert und beschränkt.

3.1.1 Präventive Maßnahmen: Aufklärung, Sensibilisierung und Förderung von Transparenz

Die **Integration von Aufklärungsmaßnahmen** direkt in digitale Dienste und die Nutzung von **Storytelling-Kampagnen** sind entscheidend für die Prävention der Internetnutzungsstörung. Diese Maßnahmen ermöglichen es, Nutzende direkt in ihrem digitalen Umfeld anzusprechen und das Bewusstsein für die Risiken exzessiver Mediennutzung zu schärfen. Auf diese Weise können nicht nur Präventionsbotschaften effektiv verbreitet, sondern auch eine offenere Diskussion über psychische Gesundheit und Suchtverhalten gefördert werden. Beide Ansätze spielen eine zentrale Rolle in der Förderung eines bewussten und gesunden Umgangs mit digitalen Diensten. Eine vorhergehende Überprüfung der Maßnahmen auf Wirksamkeit durch die Betreibenden der Plattformen selbst oder durch unabhängige Dritte ist zu empfehlen. Zudem empfiehlt sich ein Scanning der Plattformbeiträge von Nutzenden auf die Güte und die inhaltliche Korrektheit.

Integrierte Aufklärungsmaßnahmen

Ein zunehmend relevanter Ansatz zur Prävention von Suchtverhalten und der Förderung psychischer Gesundheit ist die direkte **Integration entsprechender Informationen in die genutzten digitalen Dienste**. Dieser Ansatz hat das Potenzial, eine breite Basis an Nutzenden direkt in ihrem digitalen Umfeld zu erreichen und **niedrigschwellige, leicht zugängliche Informationsangebote** zu bieten. Digitale Dienste wie Spotify bieten beispielsweise eine Vielzahl von Podcasts zu Themen wie psychischer Gesundheit, Stressbewältigung und Abhängigkeit. Diese Inhalte unterstützen Nutzende dabei, sich mit wichtigen Themen auseinanderzusetzen, ohne den vertrauten Rahmen des Dienstes verlassen zu müssen.

Ähnlich fördert beispielsweise Reddit durch spezielle Unterforen wie z.B. StopGaming oder NoFap den Austausch und die gegenseitige Unterstützung von Personen, die mit exzessivem Medienkonsum oder anderen Verhaltenssuchten kämpfen. Diese **Communities** bieten einen wichtigen Raum für Betroffene, sich zu vernetzen und von den Erfahrungen anderer zu lernen. Auch große digitale Dienste wie Meta (Facebook, Instagram) tragen aktiv zur Aufklärung bei. In Zusammenarbeit mit der US-amerikanischen Organisation SAMHSA stellt Meta direkte **Links zu Hilfsressourcen** wie Hotlines, Online-Beratungen oder Selbsthilfegruppen bereit. Solche Partnerschaften erhöhen die Sichtbarkeit von Unterstützungsmöglichkeiten und erleichtern den Zugang zu professioneller Hilfe, was einen wichtigen Beitrag zur Prävention von Suchtverhalten leistet.

Storytelling-Kampagnen

Storytelling-Kampagnen stellen eine weitere Maßnahme dar, um das **Bewusstsein für die Risiken exzessiver Mediennutzung zu schärfen**. Indem sie auf **emotionale Zugänge** setzen, werden reale Geschichten und Erfahrungsberichte verwendet, um die Konsequenzen von Suchtverhalten greifbar zu machen. Diese Form der Aufklärung kann die Prävention langfristig stärken, indem sie die Auswirkungen von exzessivem Medienkonsum in den Fokus rückt und die Bedeutung eines verantwortungsvollen Umgangs mit digitalen Diensten hervorhebt.

Ein besonders relevanter Ansatz wird dabei von Twitch verfolgt, die **regelmäßig Aufklärungskampagnen** zu Themen wie Sucht und psychischer Gesundheit durchführt. In Zusammenarbeit mit der Organisation Game Quitters, die sich auf die Unterstützung von Personen mit Gaming-Sucht spezialisiert hat, stellt Twitch Inhalte bereit, die Nutzende dabei unterstützen, ein gesundes Gleichgewicht zwischen Online- und Offline-Aktivitäten zu finden. Diese Kampagnen beinhalten unter anderem Live-Streams, in denen Fachpersonen über Zeitmanagement, Stressbewältigung und die Entwicklung gesunder Spielgewohnheiten sprechen.

Durch solche Maßnahmen wird nicht nur das Bewusstsein für die Gefahren der Internetnutzungsstörung gefördert, sondern es trägt auch zur **gesellschaftlichen Akzeptanz** bei, über psychische Gesundheit zu sprechen. Diese Aufklärung hat das Potenzial, die Wahrnehmung von Suchtverhalten zu verändern und die Bereitschaft zu erhöhen, Unterstützung in Anspruch zu nehmen.

3.1.2 Community-Maßnahmen

Community-Maßnahmen binden klassischerweise einen gewissen Teil der Nutzenden einer Community bei einem digitalen Dienst mit ein. Beispiele hierfür sind die **Moderation innerhalb der digitalen Dienste** und die **Bewusstseinsbildung in einer Community** für ein Problem. Diese Maßnahmen können im Rahmen der Suchtprävention eine zentrale Rolle spielen. Digitale Spiele wie Fortnite setzen hier schon heute auf eine Kombination aus aktiver (menschlicher) Moderation und automatisierten Systemen, um toxisches Verhalten zu unterbinden und damit gesunde Spielgewohnheiten zu fördern. Gleichzeitig tragen Nutzende durch den Austausch von Informationen und die Nutzung von Hashtags zur Suchtprävention bei, indem sie das Bewusstsein für die Risiken exzessiver Nutzung schärfen. Diese Maßnahmen spiegeln das Engagement

digitaler Dienste wider, präventive Instrumente zu entwickeln, die sowohl die Nutzererfahrung verbessern als auch der Suchtprävention dienen.

Moderation in digitalen Diensten

Im Rahmen der Suchtprävention ist die Schaffung sicherer digitaler Umgebungen von zentraler Bedeutung. Digitale Dienste und Computerspiele wie Fortnite (Epic Games) setzen auf eine Kombination aus **aktiver Community-Moderation und automatisierten Systemen**, um toxisches Verhalten wie Mobbing und Belästigung zu unterbinden.

Aktive Moderation kann eine dadurch eine Rolle bei der präventiven Bekämpfung von Suchtgefahren spielen, indem Moderatoren durch die gezielte Überwachung und Steuerung von Inhalten und Interaktionen frühzeitig problematische Verhaltensweisen identifizieren können und die Möglichkeit haben einzugreifen. Dies kann nicht nur die Verbreitung von schädlichen Inhalten verhindern, sondern potenziell auch eine Kultur der Achtsamkeit und des respektvollen Umgangs fördern.

Bewusstseinsbildung zur Suchtprävention durch die Community

Ein weiterer präventiver Ansatz wird durch die **aktive Beteiligung der Nutzenden** an der Bewusstseinsbildung zu Suchtprävention und psychischer Gesundheit gefördert. Nutzende auf digitalen Diensten wie X (ehemals Twitter) teilen Inhalte zur Suchtprävention unter Hashtags wie #MentalHealthAwareness. Dieser Austausch von Informationen und die Förderung eines offenen Dialogs über die Risiken exzessiver Nutzung leisten einen wichtigen Beitrag zur Aufklärung und Prävention von digitalen Süchten. Durch die Nutzung solcher Hashtags können relevante Themen und Ressourcen innerhalb der Community schnell verbreitet werden, was das Bewusstsein für die Gefahren einer unkontrollierten Nutzung steigert und den Nutzenden Hilfestellung zur Suchtprävention bietet.

Die Implementierung dieser Community-basierten Maßnahmen reflektiert das zunehmende Engagement digitaler Dienste, sich an der Entwicklung und Umsetzung präventiver Instrumente zu beteiligen. Die Frage, ob es sich hierbei um ernsthafte aktive Bemühungen handelt, kann jedenfalls nicht abschließend beantwortet werden. Sicher ist, dass ein Druck der Nutzenden selbst und ein regulatorischer Druck zu der Umsetzung selbst und zur Geschwindigkeit der Umsetzung beitragen. Gleichwohl führen die Maßnahmen zumindest teilweise zu einer Verbesserung der Nutzererfahrung.

3.1.3 Technische Maßnahmen

Technische Maßnahmen bieten eine vielfältige Bandbreite an Möglichkeiten, um die Nutzung digitaler Dienste effizient zu regulieren. Nach einmaliger Implementierung durch die Betreibenden erfordern sie in der Regel nur geringen zusätzlichen Aufwand und können systematisch etabliert und durchgesetzt werden. Ein zentrales Merkmal solcher Maßnahmen ist die Flexibilität, verschiedene Modalitäten anzubieten, sodass die Nutzenden individuell entscheiden können, welche Mechanismen ihren Bedürfnissen entsprechen. Dies umfasst beispielsweise die Wahl zwischen unterschiedlichen Zeitkontrollfunktionen oder personalisierten Warnhinweisen, die das Verhalten der Nutzenden gezielt lenken und zur Förde-

rung eines bewussten Umgangs mit digitalen Medien beitragen. Die Kombination aus Skalierbarkeit und Individualisierbarkeit macht technische Maßnahmen zu einem effektiven Werkzeug zur Prävention von exzessivem Medienkonsum und suchtähnlichem Verhalten. Gleichzeitig erfordern diese Maßnahmen eine eigenständige, proaktive Aktivierung und Anwendung durch Nutzende. Nachfolgend werden die wesentlichen technischen Maßnahmen digitaler Dienste beschrieben.

Zeit- und Inhaltsbegrenzungen

Zeit- und Inhaltsbegrenzungen stellen eine wesentliche Maßnahme zur Regulierung der Nutzungsdauer digitaler Medien dar. Digitale Dienste wie Instagram, YouTube, TikTok, Facebook, Snapchat und Spotify haben Funktionen zur Zeitkontrolle und Nutzungseinschränkung implementiert, um Nutzende bei übermäßiger Aktivität zu warnen. Diese Funktionen erinnern die Nutzenden daran, Pausen einzulegen und ihre Bildschirmzeit zu reduzieren, um eine übermäßige Nutzung zu verhindern. Initiativen wie YouTube Wellbeing bieten Werkzeuge zur Verwaltung der Bildschirmzeit und zur Förderung gesunder Nutzungsgewohnheiten. Dazu gehören Erinnerungen, Pausen einzulegen, und die Möglichkeit, die Wiedergabezeit zu überwachen. Ähnliche Mechanismen finden sich bei Online-Casinos, wo regelmäßige Pop-up-Benachrichtigungen, sogenannte *Reality Checks*, die Spielenden daran erinnern, wie lange sie bereits spielen.

Altersverifikation

Die Altersverifikation spielt eine zentrale Rolle bei der Gewährleistung des Zugangs zu altersgerechten Inhalten und dem Schutz Minderjähriger vor potenziell schädlichen Inhalten. Verschiedene Systeme und Methoden werden von digitalen Diensten wie sozialen Medien, Computerspielen, Shopping- und Auktionsseiten genutzt, um das Alter der Nutzenden zu überprüfen. Diese Maßnahmen sind auch im Kontext der Suchtprävention von Bedeutung, da sie helfen, den Zugang zu potenziell süchtig machenden Inhalten zu kontrollieren.

Eine gängige Methode ist die **Selbstauskunft**, bei der Nutzende ihr Alter selbst angeben, indem sie ihr Geburtsdatum eingeben. Diese Methode wird häufig von sozialen Medien wie Facebook und Instagram verwendet, ist jedoch anfällig für falsche Angaben. Eine sicherere Alternative ist die **Dokumentenprüfung**, bei der Nutzende ein offizielles Dokument wie einen Personalausweis oder Reisepass hochladen müssen. Diese Methode wird von Online-Casinos und Glücksspielseiten wie PokerStars genutzt und bietet eine höhere Sicherheit, erfordert jedoch einen höheren Aufwand für die Nutzenden. Eine weitere Methode ist die **Kreditkartenverifikation**, bei der die Eingabe von Kreditkartendaten als Altersnachweis dient. Diese Methode wird von digitalen Diensten wie Amazon verwendet, um den Kauf von altersbeschränkten Produkten zu kontrollieren. **Biometrische Verfahren**, wie die Analyse von Gesichts- oder Stimm-aufnahmen zur Schätzung des Alters, werden von einigen digitalen Diensten wie Tinder eingesetzt. Diese Methode bietet eine hohe Genauigkeit, wirft jedoch Datenschutzfragen auf. **Digitale Identitäten**, die durch vertrauenswürdige Drittanbieter verifiziert wurden, werden von digitalen Diensten wie eBay und PayPal genutzt. Diese Methode kombiniert Sicherheit und Benutzerfreundlichkeit. Schließlich gibt es die Verhaltensanalyse, bei der das Nutzungsverhalten, wie z.B. Browserverlauf oder App-Nutzung, analysiert wird. YouTube verwendet diese Methode, um das Alter der Nutzenden basierend auf ihrem Verhalten zu schätzen. Diese Methode nutzt fortschrittliche Algorithmen, um eine präzise Altersverifikation zu ermöglichen.

Technisch unterstützte Selbstregulation

Digitale Dienste haben zunehmend Mechanismen implementiert, die auf die Prävention von Suchtverhalten abzielen und den Nutzenden ermöglichen, ihre Nutzung zu reflektieren und zu regulieren. Ein zentraler Ansatz ist die Förderung der **Selbstregulation durch die Bereitstellung von Statistiken über das eigene Verhalten der Nutzenden**. Digitale Dienste wie Instagram und Facebook bieten den Nutzenden die Möglichkeit, ihre durchschnittliche tägliche Verweildauer in der App in den Einstellungen einzusehen. Diese Übersicht fördert das Bewusstsein für den eigenen Konsum und ermöglicht es, individuelle Zeitlimits festzulegen oder andere Maßnahmen zu ergreifen, um den Medienkonsum zu regulieren. Darüber hinaus können Nutzende Benachrichtigungen aktivieren, die sie darauf hinweisen, wenn sie ihr festgelegtes Zeitlimit überschreiten. Diese Funktion dient nicht nur der präventiven Selbstkontrolle, sondern unterstützt auch eine **bewusste Auseinandersetzung mit der eigenen Nutzung** und den damit verbundenen Gewohnheiten. Ein weiteres Beispiel für die Förderung der Selbstregulation stellt YouTube dar, das Nutzenden eine ähnliche Funktion zur Verfügung stellt. Der digitale Dienst informiert die Nutzenden regelmäßig darüber, wie viel Zeit sie an einem bestimmten Tag mit dem Ansehen von Videos verbracht haben. Zusätzlich erinnert YouTube seine Nutzenden daran, Pausen einzulegen, wenn sie über einen längeren Zeitraum hinweg am Stück Videos konsumiert haben. Diese Mechanismen sollen verhindern, dass Nutzende unbewusst zu lange in der App verweilen, und somit das Risiko von exzessivem Medienkonsum und Suchtverhalten minimieren.

Neben der Förderung der Selbstregulation durch die Bereitstellung von Nutzungsstatistiken ist die **Implementierung von Warnhinweisen** eine weitere wichtige Maßnahme zur Suchtprävention auf digitalen Diensten. Diese Warnhinweise können Nutzende auf potenziell schädliche Inhalte aufmerksam machen und ihnen helfen, die Auswirkungen ihres Konsums besser einzuschätzen.

Sperrmechanismen

Ein zentrales Instrument in diesem Kontext sind Selbstsperrwerkzeuge, die es Nutzenden ermöglichen, sich selbst vor weiteren negativen Auswirkungen ihres Verhaltens zu schützen. Im Fall von Online-Casinos können Spielende sich selbst für bestimmte Zeiträume oder dauerhaft von der Nutzung des entsprechenden Casinos ausschließen. Diese Möglichkeit bietet eine wirksame Maßnahme zur Eindämmung von exzessivem Spielverhalten und unterstützt die Nutzenden dabei, frühzeitig einzugreifen, bevor die Nutzung problematische Ausmaße annimmt. In Deutschland existiert zudem das **bundesweite Sperrsystem OASIS**, das es Nutzenden ermöglicht, sich zentral bei allen lizenzierten Glücksspielanbietenden sperren zu lassen. Ein solcher zentralisierter Ansatz erhöht die Effizienz der Suchtprävention, da er den Nutzenden die Kontrolle über ihre Spielgewohnheiten erleichtert und gleichzeitig das Risiko einer unkontrollierten Nutzung verringert.

Neben der Möglichkeit zur Selbstsperrung gibt es in vielen Online-Casinos weitere selbstregulierende Maßnahmen, die den Nutzenden helfen, ihre Aktivität zu überwachen und gegebenenfalls einzuschränken. So können beispielsweise **Einzahlungslimits** festgelegt werden, die die Höhe der Einzahlungen auf täglicher, wöchentlicher oder monatlicher Basis begrenzen. Dies dient dazu, den finanziellen Aufwand zu steuern und das Risiko einer Verschuldung oder eines übermäßigen

Ausgebens zu minimieren. Ähnlich funktionieren **Einsatzlimits**, bei denen Nutzende den maximalen Betrag festlegen können, den sie pro Spiel oder pro Tag einsetzen möchten. Diese Begrenzungen wirken als Schutzmechanismus, der verhindert, dass Spielende über ihre Verhältnisse hinaus Geld setzen. Ein weiteres wichtiges Instrument zur Suchtprävention ist das Setzen von **Verlustlimits**. Hierbei können Nutzende eine Obergrenze für den maximalen Verlust festlegen, den sie bereit sind zu erleiden, bevor sie nicht mehr weiterspielen können. Dieses Feature fördert die Kontrolle über das eigene Verhalten und sorgt dafür, dass Nutzende rechtzeitig aufhören, bevor das Verlustrisiko eskaliert. Die Implementierung dieser Maßnahmen zielt darauf ab, das Risiko der Spielsucht zu verringern, indem sie den Nutzenden die Kontrolle über ihre Spielgewohnheiten an die Hand gibt und es ihnen ermöglicht, problematisches Verhalten selbstständig zu erkennen und zu regulieren.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass digitale Dienste durch die Bereitstellung von Selbstsperrmechanismen und selbstregulierenden Maßnahmen einen wichtigen Beitrag zur Prävention von Suchtverhalten leisten. Diese Instrumente fördern eine eigenverantwortliche Auseinandersetzung mit dem eigenen Nutzungsverhalten und bieten den Nutzenden die Möglichkeit, frühzeitig gegen problematisches Verhalten vorzugehen. So wird es möglich, riskantes Verhalten zu erkennen und entsprechende Maßnahmen zu ergreifen, bevor es zu schwerwiegenden Folgen kommt.

Altersgerechte Nutzungseinstellungen und Kontrollmöglichkeiten

In der digitalen Welt, in der Kinder und Jugendliche immer früher mit Smartphones, Tablets und anderen digitalen Geräten in Kontakt kommen, ist es von großer Bedeutung, dass digitale Dienste Mechanismen implementieren, die einen sicheren und altersgerechten Umgang mit den Medien ermöglichen. Verschiedene Anbietende digitaler Dienste haben entsprechende Schutzmaßnahmen entwickelt, die sowohl die Nutzung von Inhalten als auch die Dauer der Nutzung regulieren, um die Nutzenden vor den potenziellen Risiken exzessiven Medienkonsums oder schädlicher Inhalte zu schützen.

Ein wesentliches Instrument sind definierte **Default-Einstellungen für Kinder und Jugendliche**, die sicherstellen, dass diese ohne zusätzliche Eingriffe von außen in einer sicheren Umgebung navigieren. Digitale Dienste wie Apple und Amazon bieten spezielle **Kinder-Accounts**, bei denen bestimmte Funktionen standardmäßig deaktiviert sind. So erhalten Kinder beispielsweise keine Push-Benachrichtigungen, um die ständige Ablenkung zu minimieren. Des Weiteren werden Nutzungsintervalle definiert, die die Dauer der Nutzung pro Sitzung oder an einem bestimmten Tag begrenzen. Zudem erinnern vorgegebene Nutzungspausen daran eine regelmäßig eine Pause einzulegen, um gesundheitliche Risiken wie Augenbelastung oder Bewegungseinschränkungen zu vermeiden. Ein Beispiel für einen digitalen Dienst, der solche Schutzmechanismen bietet, ist YouTube Kids, das Eltern die Möglichkeit gibt, im Rahmen des Eltern- und Kinder-Kontrollmodus die Nutzung individuell zu überwachen. Eltern können genaue Einstellungen vornehmen, um sicherzustellen, dass ihre Kinder nur Inhalte konsumieren, die ihrem Alter und ihren Interessen entsprechen. Diese Eltern-Kontrollfunktionen sind besonders wichtig, da sie den Eltern ein hohes Maß an Kontrolle und Verantwortung über das Online-Verhalten ihrer Kinder geben und gleichzeitig einen sicheren digitalen Raum schaffen. Ein weiteres bedeutendes Merkmal ist die **Inhaltsfilterung**, die es Eltern ermöglicht, die Art der zugänglichen Inhalte gezielt zu steuern. So können Eltern basierend auf

dem Alter ihres Kindes und dessen Interessen passende Filter aktivieren, um Inhalte, die möglicherweise nicht altersgerecht sind, zu blockieren. Dies ist besonders relevant in einer Zeit, in der Kinder in digitalen Diensten mit einer Vielzahl von Inhalten konfrontiert werden, die von Unterhaltung über Bildung bis hin zu potenziell schädlichen oder verstörenden Materialien reichen können. Zusätzlich ermöglichen viele digitale Dienste die Einstellung von **Bildschirmzeitbegrenzungen**, bei denen Eltern die tägliche Nutzungsdauer einer App oder eines Geräts festlegen können. Diese Funktion stellt sicher, dass Kinder nicht zu viel Zeit vor dem Bildschirm verbringen, und fördert eine gesunde Balance zwischen digitalen und analogen Aktivitäten. Eine weitere wichtige Maßnahme ist die **Deaktivierung der Suchfunktion**, die es den Kindern erschwert, auf Inhalte zuzugreifen, die nicht für ihr Alter geeignet sind. Durch diese Sperrmechanismen können Eltern die Kontrolle über den Konsum ihrer Kinder weiter verstärken und potenziell schädliche Entdeckungen verhindern.



Praxisrelevanter Impuls von den Fachexperten aus dem UKE

Ein wachsendes Problem im Bereich der digitalen Mediennutzung ist die Fähigkeit von Kindern, technische Einstellungen auf Geräten wie iPads zu umgehen, ohne dass Eltern darüber informiert werden. In der heutigen digitalen Welt sind Kinder zunehmend technikaffin und lernen schnell, wie sie Geräte bedienen können. Diese Fähigkeit, technische Barrieren zu überwinden, stellt Eltern vor neue Herausforderungen. Oftmals sind die von Eltern eingerichteten Schutzmaßnahmen nicht ausreichend, um die Neugier und den Einfallsreichtum der Kinder zu bremsen. Kinder nutzen verschiedene Methoden, um diese Kontrollen zu umgehen, sei es durch das Zurücksetzen von Passwörtern, das Nutzen von Sicherheitslücken in Apps oder das Finden von Anleitungen im Internet, die ihnen zeigen, wie sie Einschränkungen aufheben können. Diese Umgehung der elterlichen Kontrolle stellt eine erhebliche Herausforderung dar, da sie die Effektivität von Jugendschutzmaßnahmen untergräbt. Eltern verlassen sich auf diese Maßnahmen, um sicherzustellen, dass ihre Kinder in einer sicheren digitalen Umgebung agieren. Wenn Kinder jedoch in der Lage sind, diese Kontrollen zu umgehen, können sie auf Inhalte zugreifen, die nicht für ihr Alter geeignet sind, oder sie verbringen mehr Zeit mit digitalen Medien, als es für ihre Entwicklung gesund ist. Dies kann zu einer Reihe von Problemen führen, darunter Schlafmangel, verminderte schulische Leistungen und ein erhöhtes Risiko für die Exposition gegenüber unangemessenen Inhalten. Es ist daher notwendig, technische Lösungen zu entwickeln, die Eltern über Änderungen an den Einstellungen informieren und so die Kontrolle über die Mediennutzung ihrer Kinder verbessern. Solche Lösungen könnten Benachrichtigungssysteme per App oder E-Mail umfassen, die Eltern sofort alarmieren, wenn Änderungen an den Geräteeinstellungen vorgenommen werden. Darüber hinaus könnten fortschrittlichere Algorithmen entwickelt werden, die ungewöhnliches Verhalten erkennen und Eltern darauf aufmerksam machen. Diese Technologien sollten einfach zu bedienen sein und Eltern die Möglichkeit geben, schnell auf potenzielle Probleme zu reagieren. Letztendlich ist es das Ziel, eine Balance zwischen der Förderung der digitalen Kompetenz der Kinder und dem Schutz ihrer Sicherheit und ihres Wohlbefindens zu finden.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Einführung von klar definierten Default-Einstellungen sowie umfassenden Kontrollmöglichkeiten für Eltern einen wichtigen Beitrag zum Schutz von Kindern und Jugendlichen im digitalen Raum

leisten. Diese Maßnahmen fördern nicht nur die Sicherheit, sondern auch das Wohlbefinden der jungen Nutzenden und helfen, sie vor den potenziellen Risiken der digitalen Welt zu schützen.

Einsatz künstlicher Intelligenz zur Unterstützung suchtpreventiver technischer Maßnahmen

Die Anwendung von Künstlicher Intelligenz (KI) zur Suchtprevention kann durch eine risikobasierte Analyse des Verhaltens der Nutzenden erheblich optimiert werden. KI-Systeme sind in der Lage, individuelle Nutzungsmuster zu identifizieren und spezifische Risikofaktoren zu erkennen, die mit bestimmten Verhaltensweisen assoziiert sind. Beispielsweise könnte die KI feststellen, dass eine nutzende Person besonders anfällig für YouTube-Reels ist und übermäßig viel Zeit damit verbringt, während eine andere nutzende Person eine Präferenz für die Instagram-Timeline zeigt und dort viel Zeit investiert. Durch die Analyse solcher Verhaltensmuster kann die KI gezielte Interventionen und Empfehlungen aussprechen. Nutzende, die exzessiv YouTube-Reels konsumieren, könnten spezifische Hinweise erhalten, wie etwa: "Sie haben eine längere Zeit mit dem Ansehen von Reels verbracht – möchten Sie eine Pause einlegen?". Ähnlich könnten Instagram-Nutzende, die viel Zeit mit der Timeline verbringen, daran erinnert werden, ihre Nutzung zu reflektieren und Pausen einzulegen. Diese personalisierten Hinweise fördern einen bewussteren Umgang mit digitalen Medien und tragen zur Reduktion der Bildschirmzeit bei. Die risikobasierte Analyse ermöglicht es der KI, nicht nur allgemeine, sondern auch spezifische Verhaltensmuster zu erkennen, die auf eine potenzielle Sucht hinweisen. Dies ist besonders relevant, da unterschiedliche Nutzende unterschiedliche Präferenzen und Anfälligkeiten aufweisen. Durch die individuelle Anpassung der Warnungen und Empfehlungen kann die KI effektiver zur Suchtprevention beitragen und gesunde Nutzungsgewohnheiten fördern. Insgesamt trägt die risikobasierte Analyse des Verhaltens der Nutzenden durch KI dazu bei, problematische Nutzungsmuster frühzeitig zu erkennen und gezielte Gegenmaßnahmen zu empfehlen. Dies minimiert die Risiken einer digitalen Abhängigkeit und unterstützt die Nutzenden dabei, einen gesünderen und bewussteren Medienkonsum zu entwickeln.

3.1.4 Ethisches Design von digitalen Diensten und die Nutzung von positiven Patterns

In der Gestaltung digitaler Dienste und Spiele sind ethische Überlegungen zunehmend ein wichtiger Aspekt, insbesondere im Hinblick auf die Prävention von Suchtverhalten. Um eine nachhaltige und gesunde Nutzung zu fördern, kann das Prinzip der *positiven Patterns* angewendet werden. Positive Patterns sind aktuell noch innovative und teilweise noch nicht weit verbreitete Designs und Mechanismen. Diese sind darauf ausgerichtet, eine Nutzungserfahrung zu gestalten, die die Nutzenden nicht zu exzessivem Verhalten anregt, sondern einen bewussteren und gesünderen Umgang mit digitalen Inhalten fördert. Dabei ist hervorzuheben, dass gemäß der aktuellen Gesetzgebung der Einsatz der nachfolgend beschriebenen Positive Patterns und Mechanismen größtenteils nicht verpflichtend für digitale Dienste anzuwenden ist. Somit hat die Umsetzung in der Regel auf freiwilliger und proaktiver Basis durch die digitalen Dienste zu erfolgen.

Ein zentrales Element in diesem Kontext sind **Opt-Out-Mechanismen**, die es den Nutzenden ermöglichen, bestimmte Funktionen zu deaktivieren, die zu einer verstärkten Nutzung führen können. Ein prominentes Beispiel hierfür ist Fortnite (Epic Games), bei dem Spielende die Möglichkeit haben, Benachrichtigungen und algorithmische Empfehlungen auszublenden. Dadurch können die Nutzenden das Spiel in ihrem eigenen Tempo genießen, ohne ständig durch neue Herausforderungen oder saisonale Inhalte zur weiteren Nutzung gedrängt zu werden. Dieser Ansatz unterstützt die bewusste

Nutzung und verringert den Druck, ständig online zu sein oder mit der aktuellen Spielentwicklung Schritt zu halten. Opt-Out-Mechanismen ermöglichen es den Nutzenden, eine gezielte Kontrolle über die Art und Weise auszuüben, wie sie das Spiel erleben, und reduzieren damit potenziell süchtig machende Aspekte wie ständige Benachrichtigungen oder das Streben nach sofortiger Belohnung.

Ein weiterer wichtiger Bestandteil der ethischen Gestaltung von digitalen Diensten ist die **Förderung von pro-sozialem Feedback** durch Designanreize. Ein Beispiel hierfür ist Reddit, das positive Interaktionen durch das Karma-System und Community-Awards honoriert. Dort werden Nutzende für hilfreiche Beiträge und konstruktive Diskussionen belohnt, wodurch ein Klima der gegenseitigen Anerkennung und Unterstützung entsteht. Dieser Mechanismus fördert nicht nur den Austausch von qualitativ hochwertigen Inhalten, sondern reduziert auch den Anreiz für toxisches Verhalten, da negativere, destruktive Kommentare oft negativ bewertet werden und weniger Sichtbarkeit erhalten. Dies trägt zu einem gesünderen Online-Umfeld bei und minimiert das Risiko, dass sich Nutzende in ungesunden Nutzungsmustern verlieren.

Ein weiterer innovativer Ansatz zur Förderung eines gesunden Verhaltens der Nutzenden ist der **Offline-Modus-Anreiz**. Verschiedene digitale Dienste haben begonnen, Mechanismen zu implementieren, die Offline-Zeiten belohnen. So können Nutzende Belohnungen oder exklusive Inhalte freischalten, wenn sie eine bestimmte Zeit offline verbringen. Dies schafft einen Anreiz, auch außerhalb der digitalen Welt aktiv zu sein, und fördert eine ausgewogene Balance zwischen Online- und Offline-Aktivitäten. Solche Ansätze unterstützen nicht nur die Reduktion der Bildschirmzeit, sondern tragen auch dazu bei, dass die Nutzenden bewusst Pausen einlegen und eine gesunde Nutzungspraxis entwickeln.

Flexibilität bei der **Gamification** ist ein weiteres wirksames Mittel, um Suchtverhalten vorzubeugen. Ein Beispiel ist die Sprachlern-App Duolingo, die eine Vielzahl von Gamification-Elementen bietet, wie etwa tägliche *Streaks*, XP-Punkte und Ligen, aber auch die Möglichkeit, diese Elemente individuell anzupassen. Nutzende können *Streak*-Pausen einlegen, ihre täglichen XP-Ziele an ihren Stresslevel und ihre Motivation anpassen oder Wettbewerbsmechanismen wie Ranglisten vollständig deaktivieren. Diese Anpassungsfähigkeit fördert eine flexible Nutzung und verhindert, dass die Nutzenden unter Druck geraten, ungesunde Nutzungsmuster zu entwickeln. Dadurch können die Nutzenden selbstbestimmt entscheiden, in welchem Tempo und mit welchem Ziel sie die App nutzen, ohne sich durch eine zu starke Wettbewerbsorientierung oder Leistungsdruck eingeschränkt zu fühlen.

Ein weiterer bedeutender Schritt in der Prävention von Suchtverhalten ist die **Offenlegung der Funktionsweise von Algorithmen**. Transparente Algorithmen, wie sie beispielsweise von YouTube und TikTok teilweise angeboten werden, ermöglichen es den Nutzenden, Einblick in die Logik hinter den Inhaltsempfehlungen zu erhalten. YouTube zeigt etwa an, warum ein bestimmtes Video vorgeschlagen wird, etwa mit dem Hinweis „Weil Sie dieses Video angesehen haben...“. Diese Offenlegung hilft den Nutzenden, bewusster zu entscheiden, welche Inhalte sie konsumieren möchten, und bietet die Möglichkeit, bestimmte Empfehlungen zu entfernen oder zu blockieren. Ein besseres Verständnis der Algorithmus-Logik kann dazu beitragen, ungesunde Nutzungsmuster zu erkennen und zu durchbrechen, etwa durch das ständige Ansehen ähnlicher Inhalte, das die Gefahr der Sucht verstärken kann.

Ein weiterer vielversprechender Ansatz zur Prävention von Suchtverhalten ist die Implementierung von **Reporting-Tools**, die es anderen Nutzenden ermöglichen, problematisches Verhalten zu melden. Auf Twitch können Zuschauer Streamer melden, die übermäßig lange Streams ohne Pausen durchführen, was auf potenziell schädliche Nutzungsmuster hindeutet. Diese Berichte werden überprüft und können dazu führen, dass Streamer auf gesunde Nutzungshinweise oder Pausenmechanismen hingewiesen werden. Solche Mechanismen tragen dazu bei, dass ungesunde Verhaltensweisen nicht nur von den Nutzenden selbst, sondern auch von der Gemeinschaft erkannt und korrigiert werden.

Ein ethisches Design von digitalen Diensten setzt daher auf den Verzicht von *Dark Patterns* und *Digital Nudging*, die in der Vergangenheit dazu beigetragen haben, die Nutzenden zu einer verstärkten Nutzung zu verleiten.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass ethisches Design und die Implementierung positiver Patterns ein vielversprechender Ansatz sind, um Suchtverhalten in der digitalen Welt vorzubeugen. Durch die bewusste Gestaltung von Erfahrungen der Nutzenden, die die Selbstbestimmung der Nutzenden fördern und ungesunde Nutzungsmuster minimieren, können digitale Dienste zu einer gesunden und ausgewogenen Nutzung beitragen.

3.1.5 Wirksamkeitsbeurteilung der Maßnahmen

Die Implementierung von Maßnahmen zur Altersverifikation und Suchtprävention stellt einen wesentlichen Schritt dar, um die Sicherheit und das Wohlbefinden der Nutzenden in digitalen Diensten zu gewährleisten. Ziel dieser Maßnahmen ist es einerseits, die Nutzung von altersgerechten Inhalten sicherzustellen und Minderjährige vor schädlichen Inhalten zu schützen, und andererseits, potenziell suchterzeugendem Verhalten entgegenzuwirken. Dabei müssen die eingeführten Maßnahmen nicht nur wirksam, sondern auch funktional und nachhaltig sein, um langfristig das gewünschte Ergebnis zu erzielen. Viele der angewandten Methoden zur Suchtprävention können gleichzeitig genutzt werden, um die Einhaltung der Altersbeschränkungen zu überprüfen und zu sichern.

Die Bewertung der Effektivität dieser Maßnahmen erfordert den Einsatz umfassender Evaluationsmethoden, die sowohl die Wirksamkeit der Altersverifikationssysteme als auch den Erfolg der Präventionsstrategien zur Reduzierung von problematischem Nutzungsverhalten überprüfen. Im Folgenden werden zentrale Evaluationsansätze vorgestellt, die von Betreibern digitaler Dienste genutzt werden können, um diese Ziele zu überprüfen.

Social Listening und Community-Feedback

Ein wichtiger Bestandteil der Evaluierung ist die kontinuierliche **Analyse von Feedback von Nutzenden** über verschiedene Kanäle. Social-Media-Monitoring ermöglicht es den Betreibern, Diskussionen und Rückmeldungen auf sozialen Medien und in Online-Communities zu überwachen. Diese Methode hilft dabei, Probleme bei der Altersverifikation, wie etwa den unberechtigten Zugang von Minderjährigen, frühzeitig zu erkennen. Gleichzeitig können durch die Auswertung von Kommentaren und Beiträgen in sozialen Netzwerken auch Hinweise auf süchtiges Verhalten oder die Wahrnehmung von süchtiger Nutzungsdynamik entdeckt werden. In Ergänzung dazu bieten Community-Ratings und Bewertungen wertvolle Informationen zur Wahrnehmung der Suchtpräventionsmaßnahmen und der Altersverifikation durch die Nutzenden. Hier

können Nutzende direkt auf Schwächen im System hinweisen und missbräuchliches Verhalten oder die Wirkung von Präventionsmechanismen thematisieren.

Erhebung von Feedback von Nutzenden und Beschwerden

Eine direkte Möglichkeit, die Wahrnehmung und Wirksamkeit von Maßnahmen zu überprüfen, ist die **Durchführung von Umfragen und Befragungen**. Regelmäßige Befragungen geben den Nutzenden die Gelegenheit, ihre Wahrnehmung der Altersverifikation und der Präventionsmaßnahmen zu äußern, etwa hinsichtlich der Gefährdung durch Suchtgefahren oder der Nützlichkeit von Zeitbegrenzungen und anderer Mechanismen. Durch die Analyse der Zufriedenheit von Nutzenden können Betreibende zudem feststellen, ob die Nutzenden mit der Implementierung der Schutzmaßnahmen zufrieden sind und ob die Maßnahmen als nützlich und akzeptabel wahrgenommen werden. Das Engagement der Nutzenden mit Präventionsmaßnahmen, etwa die Häufigkeit der Nutzung von Zeitlimits oder Pausenaufforderungen, stellt einen direkten Indikator für die Akzeptanz und Effektivität der Systeme dar. Ergänzend dazu können Beschwerden und Rückmeldungen aus einem systematischen Beschwerdemanagement auf Probleme bei der Altersverifikation oder auf wahrgenommene suchterzeugende Mechanismen hinweisen. Hierbei sollte besonders auch Feedback von Eltern im Fall von Kinderprofilen eingeholt werden, um sicherzustellen, dass das System in allen Altersgruppen funktioniert.

Datenanalyse und Nutzungsmuster

Die **Analyse von Nutzungsdaten** ist eine effektive Methode, um das Verhalten der Nutzenden und die Auswirkungen der eingeführten Maßnahmen zu überwachen. Durch die kontinuierliche Erfassung von Bildschirmzeit, Nutzungshäufigkeit und Interaktionen mit Zeitbegrenzungen oder Warnhinweisen können Betreibende feststellen, ob die Maßnahmen tatsächlich zu einer Reduktion von problematischem Verhalten führen. Eine besondere Rolle spielt hier die Messung von Verhaltensänderungen: Zeigt sich eine nachhaltige Anpassung des Verhaltens von Nutzenden, etwa durch eine reduzierte Nutzung oder durch vermehrte Pausen nach der Einführung von Präventionsmaßnahmen, lässt sich die Wirksamkeit dieser Mechanismen belegen. Das Monitoring sollte jedoch auch die Rückkehr zu exzessivem Verhalten berücksichtigen, da dies auf eine mögliche Schwäche der Maßnahmen hinweisen könnte. Eine nachhaltige Wirkung wäre nur dann gegeben, wenn die Nutzenden auch langfristig ihre Nutzungsmuster positiv verändern. Die personenbezogene individuelle Erhebung und Auswertung von Nutzungsdaten zur Analyse des Verhaltens von Nutzenden erfordert die Zustimmung der Nutzenden und muss datenschutzrechtlichen Ansprüchen, insbesondere solcher der DSGVO, genügen. Dabei ist es wichtig, die Daten zu anonymisieren oder pseudonymisieren, um in Einklang mit geltenden Rechtsvorschriften zu agieren.

Monitoring der Effektivität der Altersverifikation

Die Altersverifikation ist ein zentraler Bestandteil der Maßnahmen zur Gewährleistung eines sicheren digitalen Umfelds, und ihre Wirksamkeit muss kontinuierlich überprüft werden. Betreibende sollten regelmäßig die **Verifizierungsergebnisse auswerten** und sicherstellen, dass das System keine unberechtigten Zugänge ermöglicht. Eine Analyse der Art und Anzahl der verifizierten Altersangaben hilft, Inkonsistenzen und mögliche Schwächen im System zu identifizieren. Besonders wichtig ist die Überwachung der Fehlerraten bei den eingesetzten Verifikationsmethoden. Fehlerhafte Altersangaben oder falsche Verifikationen sollten schnell erkannt und behoben werden, um den Schutz von Minderjährigen zu gewährleisten. Wenn beispielsweise ein ungewöhnlich hoher Anteil von Nutzenden das Mindestalter überschreitet, könnte dies auf Schwächen im System oder Missbrauch durch Selbstauskunft hinweisen.



Praxisrelevanter Impuls von den Fachexperten aus dem UKE

Ein weiteres Problem besteht darin, dass es oft an wirksamen Konsequenzen fehlt, wenn Kinder die festgelegten Nutzungszeiten überschreiten. In vielen Haushalten werden **Regeln für die Bildschirmzeit** aufgestellt, um sicherzustellen, dass Kinder eine gesunde **Balance zwischen digitaler und realer Welt** finden. Diese Regeln sind jedoch nur so effektiv wie die Konsequenzen, die bei deren Nichteinhaltung folgen. Oftmals sind die Konsequenzen nicht klar definiert oder werden nicht konsequent durchgesetzt, was dazu führt, dass Kinder die festgelegten Nutzungszeiten ignorieren. Dies kann zu einer übermäßigen Nutzung digitaler Medien führen, die sich negativ auf die körperliche und geistige Gesundheit der Kinder auswirken kann. **Hinweise allein sind oft nicht ausreichend**, um das Nutzungsverhalten nachhaltig zu beeinflussen. Eltern und Erziehungsberechtigte setzen häufig auf verbale Ermahnungen, um Kinder an die Einhaltung der Bildschirmzeit zu erinnern. Diese Hinweise können jedoch leicht ignoriert oder vergessen werden, insbesondere wenn Kinder in ihre digitalen Aktivitäten vertieft sind. Ohne **konkrete Konsequenzen** verlieren diese Hinweise schnell an Wirkung und führen nicht zu einer nachhaltigen Verhaltensänderung.

Regulatorische Maßnahmen und Compliance

Abschließend spielt die Einhaltung gesetzlicher Vorgaben eine wichtige Rolle im Rahmen der Wirksamkeit der Altersverifikationssysteme. Betreibende digitaler Dienste müssen beispielsweise sicherstellen, dass ihre Systeme den relevanten Jugendschutz- und Datenschutzgesetzen entsprechen. Im Falle von Verstößen zum Beispiel gegen Altersverifikationen oder der Umgehung von Schutzmechanismen sollten Strafzahlungen und regulatorische Sanktionen als abschreckende Maßnahmen dienen. Ein effektives Monitoring der Compliance sowie eine enge Zusammenarbeit mit Regulierungsbehörden sind essenziell, um eine dauerhafte Einhaltung der Vorschriften zu gewährleisten und das Vertrauen der Nutzenden zu stärken.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Evaluierung der Altersverifikationssysteme und der Präventionsmaßnahmen zur Suchtgefahr in digitalen Diensten eine Kombination aus verschiedenen Methoden erfordert. Nur durch die fortlaufende Analyse von Feedback von Nutzenden, Nutzungsverhalten und regulatorischen Aspekten können Betreibende sicherstellen, dass ihre Systeme wirksam, sicher und nachhaltig sind.

3.2 Internationale Regulierungsmaßnahmen zur Prävention von Suchtentwicklung und zum Schutz von Kindern und Jugendlichen

Die Frage, welche regulatorischen Maßnahmen und Regelungen ergriffen werden können, um Suchtgefahren zu minimieren ist vielschichtig. Es gibt unterschiedliche Ansatzpunkte, an denen der Regulator versuchen kann, digitale Dienste zu regulieren. Gleichzeitig erfolgt eine Regulierung, gerade vor dem Hintergrund der Minimierung von Suchtgefahren, immer zum Schutz der Nutzenden. Diese beiden Ziele in Einklang zu bringen und gleichermaßen zu erfüllen, ist die zentrale Herausforderung der Regulierung digitaler Dienste.

Die Regulierung digitaler Dienste in der Europäischen Union hat mit der Einführung des Digital Services Act³ –, der Ende 2022 in Kraft getreten ist, einen bedeutenden Schritt nach vorne gemacht. Der DSA zielt darauf ab, einen einheitlichen Rechtsrahmen für digitale Dienste in der EU zu schaffen, unabhängig von der Funktionalität oder Zielgruppe dieser Dienste. Dieser Rechtsrahmen soll das zentrale Problem lösen und die Sicherheit und Transparenz im digitalen Raum erhöhen und gleichzeitig die Grundrechte der Nutzenden schützen.

Der DSA legt klare Verantwortlichkeiten für digitale Dienste fest und schafft Mechanismen, um die Verbreitung illegaler Inhalte zu bekämpfen, die Transparenz von Algorithmen zu erhöhen und die Rechte der Nutzenden zu stärken, enthält aber keine konkreten Regelungen, um Suchtgefahren zu minimieren oder suchtfördernde Praktiken einzuschränken.

Ein zentrales Element des DSA ist die Verpflichtung von digitalen Diensten, illegale Inhalte schnell zu entfernen, sobald sie davon Kenntnis erlangen. Digitale Dienste müssen zudem transparente Verfahren für den Umgang mit Beschwerden von Nutzenden einführen und regelmäßige Berichte über ihre Moderationspraktiken veröffentlichen. Diese Maßnahmen sollen sicherstellen, dass digitale Dienste im Allgemeinen verantwortungsvoll handeln und die Sicherheit der Nutzenden gewährleisten.

Insbesondere Artikel 28 DSA widmet sich dem Schutz von Minderjährigen auf Online-Plattformen. Anbieter solcher Plattformen sind verpflichtet, geeignete und verhältnismäßige Maßnahmen zu ergreifen, um ein hohes Maß an Privatsphäre, Sicherheit und Schutz für Minderjährige zu gewährleisten. Dies umfasst insbesondere das Verbot von Werbung, die auf Profiling basiert, wenn der Anbieter hinreichende Gewissheit hat, dass der Nutzende minderjährig ist. Bemerkenswert ist, dass die Plattformen nicht verpflichtet sind, zusätzliche personenbezogene Daten zu verarbeiten, um das Alter der Nutzenden festzustellen. Um die Anbieter bei der Umsetzung dieser Schutzmaßnahmen zu unterstützen, kann die Europäische Kommission Leitlinien herausgeben. Diese Regelungen ergänzen die allgemeinen Verpflichtungen des DSA und tragen dazu bei, ein sicheres und verantwortungsvolles digitales Umfeld für alle Nutzer, insbesondere für die jüngeren, zu schaffen. Ein weiteres, im Kontext dieser Studie, wichtiges Merkmal des DSA ist die Einführung von Sorgfaltspflichten

für sehr große digitale Dienste wie z.B. Facebook, X oder Instagram. Diese digitalen Dienste müssen zusätzliche Maßnahmen ergreifen, um Risiken für die Gesellschaft zu minimieren, wie etwa die Verbreitung von Desinformation oder die Beeinträchtigung der Meinungsfreiheit.

Im internationalen Kontext haben verschiedene Länder unterschiedliche Gesetze erlassen, um digitale Dienste zu regulieren. Diese Regulierungen zielen darauf ab, potenziellen Suchtgefahren entgegenzuwirken und die Sicherheit junger Nutzer im Internet zu erhöhen. Trotz der unterschiedlichen rechtlichen Rahmenbedingungen konzentrieren sich die Maßnahmen im Wesentlichen auf ähnliche Ansätze: die Entfernung von problematischen Inhalten, die Moderation von Inhalten, die Kennzeichnung von Inhalten, die Einführung von Altersverifikationssystemen oder die Verbesserung gesellschaftlicher Maßnahmen. Jedes Land verfolgt dabei unterschiedliche Strategien, um diese Ziele zu erreichen.

Im folgenden Kapitel wird exemplarisch auf die Gesetze aus dem Vereinigten Königreich, Indien, den Niederlanden, Italien, Deutschland und Japan eingegangen.

Die Regulierungsmechanismen variieren dabei: Einige konzentrieren sich auf die Entfernung unangemessener Inhalte, andere auf die Moderation und Überwachung von Inhalten und wieder andere auf die klare und deutliche Einteilung und Kennzeichnung dieser. All diese Aspekte werden im Folgenden detailliert betrachtet und die individuellen Strategien und Gesetzmäßigkeiten dieser sechs Länder gegenübergestellt. Diese Auswahl dient dazu, die regulatorischen Maßnahmen in unterschiedlichen Rechtssystemen und in ihrer jeweiligen Ausprägung darzustellen und einen klaren Überblick über die vielfältigen Ansätze zu geben. Im Besonderen wird auf die aktuelle Gesetzeslage in Australien eingegangen.

Exemplarisch wurde im Rahmen der Untersuchungen auch die Rechtslage in den USA betrachtet. In den USA steht die Moderation von Inhalten im Spannungsfeld zwischen dem Schutz der Meinungsfreiheit und der Notwendigkeit, schädliche Inhalte zu kontrollieren. Die Diskussion wird durch die Verbreitung von Desinformationen und Hassreden sowie durch die Herausforderungen der Künstlichen Intelligenz und des Metaversums weiter verkompliziert. Ein zentrales Element der US-amerikanischen Gesetzgebung ist Section 230 des Communications Decency Act, das Online-Plattformen weitreichende Immunität bei der Moderation von Inhalten gewährt. Diese Regelung erlaubt es Plattformen, Inhalte zu hosten, zu entfernen oder zu blockieren, ohne für den Ursprung dieser Inhalte haftbar gemacht zu werden. Während Section 230 als Motor für Innovation im Internet gilt, gibt es Bedenken, dass es Plattformen zu viel Macht über den Online-Diskurs verleiht, ohne ausreichende Rechenschaftspflicht. Auch der Aspekt der Altersverifikation wird in den USA zunehmend diskutiert. Die USA versuchen, einen Balanceakt zwischen der Förderung der Meinungsfreiheit und der Notwendigkeit, schädliche Inhalte zu regulieren, zu meistern. Die rechtlichen Rahmenbedingungen sind wesentlich komplexer als in den anderen Staaten, da das amerikanische Rechtssystem eine komplizierte Unterscheidung zwischen nationalem und bundesstaatlichem Recht vorsieht, sodass für die Betrachtung von Regelungsmechanismen und Regulierungsmaßnahmen auf die amerikanische Rechtslage verzichtet wird.

Indem die vorherrschenden regulatorischen Maßnahmen in den vorgenannten unterschiedlichen Rechtssystemen dargestellt werden, kann ein umfassendes Bild der aktuellen digitalen Gesetzeslage weltweit gezeichnet werden. Ziel ist es,

die Vielfalt der Ansätze zu beleuchten und die einzigartigen rechtlichen und kulturellen Kontexte zu verstehen, in denen diese Regulierungen umgesetzt werden.

3.2.1 Entfernung von Inhalten

Die Entfernung von Inhalten kann eine zentrale Rolle bei der Minimierung von Suchtgefahren spielen. In einer Welt, in der digitale Dienste allgemein, vor allem aber digitale Plattformen einen erheblichen Teil des täglichen Lebens ausmachen, ist die Regulierung und Moderation von Inhalten entscheidend, um die Verbreitung von schädlichen oder süchtig machenden Materialien zu verhindern. Es gibt unterschiedliche Ansätze, um sicherzustellen, dass solche Inhalte effektiv kontrolliert und entfernt werden. Die regulatorischen Maßnahmen zielen darauf ab, die Exposition der Nutzenden gegenüber potenziell gefährdenden Materialien zu minimieren und ein gesundes Nutzungsverhalten zu fördern. Der nachfolgende Vergleich der internationalen Regelungen zeigt, wie unterschiedlich die Ansätze sein können. Von strikten gesetzlichen Vorgaben bis hin zu selbstregulatorischen Maßnahmen. Während einige Länder auf umfassende gesetzliche Rahmenwerke setzen, die klare Verantwortlichkeiten und Sanktionen festlegen, verfolgen andere einen kooperativen Ansatz, der auf die freiwillige Selbstkontrolle der Anbietenden setzt. Dieser regulatorische Vergleich bietet wertvolle Einblicke in die Wirksamkeit verschiedener Strategien zur Minimierung von Suchtgefahren und zur Förderung eines sicheren digitalen Umfelds.

Vereinigtes Königreich

Im Vereinigten Königreich sieht der Online Safety Act (OSA)³⁷ vor, dass Anbietende nicht nur illegale Inhalte entfernen müssen, sondern auch solche, die als „legal, aber schädlich“ eingestuft werden. Als schädliche Inhalte werden nach Section 236 Inhalte definiert, die für Kinder schädlich sind oder pornografische Inhalte sind.³⁸ Diese Regelung verpflichtet die Anbietenden unter anderem dazu, Risikobewertungen durchzuführen und Maßnahmen zu ergreifen, um die Verbreitung solcher Inhalte zu verhindern. Ein Beispiel für die praktische Umsetzung, wie sie das Gesetz bereits vorsieht, ist die Einführung von Algorithmen, die potenziell schädliche Inhalte identifizieren und priorisieren, um eine schnelle Entfernung zu ermöglichen.³⁹ Studien oder Betrachtungen der Wirksamkeit einer solchen Regelung gibt es aktuell nicht.

Indien

Als zweites Beispiel für das Regelungselement der Inhaltsentfernung lassen sich die indischen Information Technology Rules von 2021 betrachten.⁴⁰ Regel 3 dieser Intermediary Guidelines verpflichtet Intermediäre (Anbieter eines digitalen Dienstes), schädliche Inhalte zu entfernen, um die Integrität des digitalen Raums zu wahren. Intermediäre müssen beispielsweise innerhalb von 36 Stunden nach Erhalt einer behördlichen Anordnung oder einer gerichtlichen Verfügung Inhalte entfernen, die als rechtswidrig oder schädlich eingestuft werden.⁴¹ Diese schnelle Reaktionszeit soll sicherstellen, dass schädliche Inhalte nicht lange online bleiben und die Nutzenden gefährden. Gleichzeitig enthält das indische Gesetz spezielle Regelungen sowohl für Social-Media-Anbietende als auch für Anbietende von Online-Glückspiel.⁴² Hervorzuheben ist, dass Indien grundsätzlich einen Ansatz der bedingten Immunität verfolgt, bei dem die Anbietenden nur dann von

der Haftung befreit sind, wenn sie den spezifischen gesetzlichen Bedingungen entsprechen.⁴³ Diese Bedingungen umfassen die Einhaltung lokaler Gesetze, die Bereitstellung von Informationen über die Herkunft von Inhalten auf Anfrage und die Registrierung bei dem für die Regulierung zuständigen Ministry of Information and Broadcasting. Diese Regelung soll sicherstellen, dass Anbietende von digitalen Diensten aktiv zur Einhaltung der Gesetze beitragen und nicht „nur“ als neutrale Vermittler agieren. Der indische Ansatz betont die Bedeutung der Zusammenarbeit zwischen der Regierung und die Anbietenden, um die Verbreitung schädlicher Inhalte zu verhindern. Digitale Dienste sind einerseits verpflichtet, einen Compliance Officer zu ernennen, der für die unternehmensinterne Überwachung zuständig und verantwortlich ist.⁴³ Andererseits muss gleichzeitig ein zentraler Kontaktpunkt für die Koordination mit den Strafverfolgungsbehörden bereitgestellt bzw. benannt werden, der 24/7 für die entsprechenden Behörden erreichbar sein muss.⁴⁴ Diese Maßnahmen sollen die Kommunikation und Zusammenarbeit zwischen den verschiedenen Akteuren verbessern und die Durchsetzung der Richtlinien erleichtern. In extremen Fällen kann die indische Regierung Material selbst blockieren, ohne auf das Handeln der Anbietenden zu warten.⁴⁵ Dieses Befugnis wird genutzt, um schnell auf Bedrohungen der nationalen Sicherheit oder öffentliche Ordnung zu reagieren.

Diese Regelung zeigt, dass Indien einen Ansatz verfolgt, der zwischen einer sehr strikten Haftung und der bedingten Haftung in Europa (hier haften Anbieter im Wesentlichen nur bei aktiver Kenntnis) liegt, indem es sowohl die Verantwortung der Anbietenden digitaler Dienste als auch die Eingriffsmöglichkeiten der Regierung betont.

Die Gesetze in Indien und im Vereinigten Königreich verdeutlichen, dass die Entfernung von Inhalten nicht nur eine reaktive Maßnahme ist, sondern auch eine proaktive Strategie sein kann, um die digitale Landschaft für alle Nutzenden sicherer zu gestalten. Die schnelle und effektive Entfernung von schädlichen Inhalten kann dazu beitragen, die Verbreitung von Materialien zu verhindern, die unabhängig bzw. neben der Konzeption des Dienstes auch selbst, durch den Inhalt selbst, süchtiges Verhalten fördern können, und somit einen wichtigen Beitrag zur Suchtprävention leisten. Diese regulatorischen Maßnahmen heben insbesondere die Verantwortung der Anbietenden hervor, an der Schaffung einer sicheren und gesunden Online-Umgebung mitzuwirken und die Nutzenden vor den potenziellen Gefahren des digitalen Raums zu schützen.

3.2.2 Inhaltsmoderation

Auch das Regelungselement der Inhaltsmoderation ist eines der zentralen Elemente der digitalen Regulierung. Inhaltsmoderation umfasst die Überwachung und Kontrolle von Inhalten, die von Nutzern auf Plattformen geteilt werden. Ziel ist es, die Verbreitung von Hassreden, Desinformationen und anderen problematischen Inhalten zu verhindern. Plattformen setzen hierfür sowohl automatisierte Systeme als auch menschliche Moderatoren ein, um sicherzustellen, dass die Inhalte den Gemeinschaftsrichtlinien und gesetzlichen Vorgaben entsprechen. Auch hier finden sich unterschiedliche regulatorische Ansätze. Diese reichen von der Vorgabe automatisierter Systeme zur Erkennung und Entfernung problematischer Inhalte bis hin zu manuellen Überprüfungen durch Moderationsteams.

Indien

Auch in Bezug auf die Inhaltsmoderation lässt sich ein Beispiel aus den indischen Information Technology Rules heranziehen. Diese stellen einen umfassenden Ansatz zur Inhaltsmoderation dar, mit spezifischen Bestimmungen zum Schutz von Minderjährigen. Abschnitt 3 dieser Richtlinien verpflichtet die Anbietenden zur Implementierung von Inhaltsbewertungen und Altersverifikationsmechanismen, um die Nutzenden, insbesondere Jugendliche, vor potenziell süchtig machenden Inhalten zu schützen.⁴⁶ Dieser regulatorische Ansatz hebt insbesondere die Bedeutung der Verantwortung von Anbietenden bei der Moderation digitaler Inhalte hervor und verhindert Sucht, indem die Exposition gegenüber schädlichem Material kontrolliert werden soll.

Australien

Ein weiteres internationales Beispiel für die Moderation von Inhalten ist der Online Safety Act⁴⁷ in Australien. Die für digitale Dienste zuständige Behörde, der eSafety Commissioner, hat die Befugnis, die Entfernung schädlicher Online-Inhalte anzuordnen.⁴⁸ Teil 2 des Gesetzes gibt der Behörde eine Vielzahl von Befugnissen, Maßnahmen zur Entfernung solcher Inhalte zu ergreifen.

Australien verfolgt einen proaktiven Ansatz, indem es nicht nur auf Beschwerden reagiert, sondern auch aktiv nach schädlichen Inhalten sucht, um diese schnell zu entfernen. Dies zeigt, dass Australien einen Ansatz verfolgt, der sowohl die Verantwortung der Dienstanbietenden als auch die Eingriffsmöglichkeiten der Behörden betont, um die Sicherheit und Integrität des digitalen Raums zu gewährleisten. Ein Beispiel für die Umsetzung ist die Verpflichtung von Anbietenden, regelmäßig Berichte über die Entfernung von Inhalten zu veröffentlichen und sicherzustellen, dass ihre Systeme zur Inhaltsmoderation den gesetzlichen Anforderungen entsprechen.

3.2.3 Kennzeichnung von Inhalten

Die Kennzeichnung von Inhalten dient dazu, Nutzern klare Informationen über die Art und Herkunft von Inhalten zu geben. Dies kann durch Warnhinweise, Altersfreigaben oder Hinweise auf potenziell irreführende Informationen geschehen. Solche Maßnahmen sollen die Medienkompetenz der Nutzenden stärken und ihnen helfen, informierte Entscheidungen über den Konsum von Inhalten zu treffen.

Deutschland

Der deutsche Jugendmedienschutz wird im Wesentlichen durch den von den Bundesländern vereinbarten Jugendmedienschutz-Staatsvertrag⁴⁹ (JMStV) geregelt. Ziel des JMStV ist es, Minderjährige vor schädlichen und süchtig machenden Inhalten zu schützen. Der JMStV legt fest, dass Inhalte, die als potenziell schädlich für die Entwicklung von Minderjährigen angesehen werden, entsprechend gekennzeichnet und in ihrer Zugänglichkeit eingeschränkt werden müssen.⁵⁰ Ein konkretes Beispiel ist die Verpflichtung zur Alterskennzeichnung von Filmen, Fernsehsendungen und Videospiele. Diese Kennzeichnungen sind darauf ausgelegt, Eltern und Erziehungsberechtigten klare Informationen über die Eignung von

Inhalten für verschiedene Altersgruppen zu geben. Die Alterskennzeichnungen reichen von „ab 0 Jahren“ bis „ab 18 Jahren“ und berücksichtigen Faktoren wie Gewalt, sexuelle Inhalte und die Darstellung von Drogenkonsum.

Ein weiteres Beispiel aus dem JMStV ist die Regelung, dass Anbietende von digitalen Diensten technische Maßnahmen implementieren müssen, um den Zugang zu jugendgefährdenden Inhalten zu kontrollieren.⁵⁰ Dies kann durch die Verwendung von Altersverifikationssystemen geschehen, die sicherstellen, dass nur Nutzende über einem bestimmten Alter Zugang zu bestimmten Inhalten erhalten. Diese Maßnahmen dienen dazu, sicherzustellen, dass Minderjährige nicht unbeabsichtigt mit Inhalten in Kontakt kommen, die für ihre Altersgruppe ungeeignet sind.

Parallel zum JMStV ist das deutsche Jugendschutzgesetz⁵¹ (JuSchG) das zentrale Instrument zum Schutz von Minderjährigen vor schädlichen Einflüssen in der Öffentlichkeit und in den Medien. Es regelt den Zugang zu Filmen, Videospielen und anderen Medieninhalten und setzt Altersgrenzen für den Konsum von Alkohol und Tabak fest. Das Gesetz wurde erstmals 2003 verabschiedet und seitdem mehrfach überarbeitet, um den sich ändernden Herausforderungen der digitalen Welt gerecht zu werden.

Das JuSchG regelt den Zugang zu Filmen und Videospielen. Die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) ist für die Altersfreigabe von Filmen zuständig. Es gibt fünf Altersfreigaben: „FSK ab 0“, „FSK ab 6“, „FSK ab 12“, „FSK ab 16“ und „FSK ab 18“. Diese Freigaben sollen sicherstellen, dass Kinder und Jugendliche nur Inhalte konsumieren, die für ihre Altersgruppe geeignet sind.

Darüber hinaus dürfen Computerspiele nur dann an Kinder und Jugendliche vertrieben werden, wenn sie zuvor von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) geprüft und für die entsprechende Altersgruppe freigegeben wurden. Spiele, die keine Altersfreigabe erhalten haben, dürfen nur an Erwachsene abgegeben werden.

Verstöße gegen das Jugendschutzgesetz können mit Geldstrafen bis zu 50.000 Euro geahndet werden. In schwerwiegenden Fällen drohen sogar Freiheitsstrafen. Die Einhaltung des Gesetzes wird von den zuständigen Behörden überwacht, und es liegt in der Verantwortung von Eltern, Erziehungsberechtigten, im Einzelhandel Tätigen und Medienanbietenden, die Bestimmungen des Jugendschutzgesetzes einzuhalten, um das Wohl der jüngeren Generation zu gewährleisten.

Trotz der umfassenden Regelungen zeigt der Jahresbericht von Jugendschutz.net⁵², dass es trotz der teilweise weitreichenden Regelungen des JuSchG weiterhin erhebliche Herausforderungen bei der Durchsetzung des Jugendschutzes im Internet gibt. Insbesondere die effektive Altersprüfung bleibt eine zentrale Schwachstelle, da viele Dienste zwar ein Mindestalter festlegen, aber die Kontrolle oft unzureichend ist.

Niederlande

Die Niederlande haben mit dem Mediawet⁵³ und dem Kijkwijzer-System zwei ähnliche und vergleichbare Instrumente zum Schutz von Minderjährigen in Medienanwendungen etabliert. Das niederländische Mediawet von 2008 ist ein umfassendes Gesetz, das sowohl öffentliche als auch kommerzielle Rundfunkveranstalter reguliert. Ein zentrales Ziel des Mediawet ist es, ein vielfältiges Angebot an Radio- und Fernsehsendern bereitzustellen, das für alle zugänglich ist. Das

Mediawet enthält Richtlinien zur altersgerechten Bewertung von Medieninhalten⁵⁴, während das Kijkwijzer-System ein Bewertungssystem zur Altersfreigabe von Medieninhalten bietet. Das Zusammenspiel der beiden Systeme stellt sicher, dass Inhalte entsprechend ihrer Eignung für verschiedene Altersgruppen gekennzeichnet werden, um Minderjährige vor unangemessenen Inhalten zu schützen.

Um das niederländische Mediawet und das Kijkwijzer-System detailliert zu beleuchten, ist es wichtig, die spezifischen Regelungen und Mechanismen zu betrachten, die darauf abzielen, Minderjährige vor unangemessenen Inhalten zu schützen.

Ein wesentlicher Bestandteil des Mediawet ist der Schutz von Minderjährigen. Sowohl öffentliche als auch kommerzielle Rundfunkanstalten dürfen keine Programme ausstrahlen, die für junge Menschen unter 16 Jahren schädlich sind. Programme, die als weniger geeignet für junge Zuschauer eingestuft werden, dürfen nur zu bestimmten Zeiten ausgestrahlt werden. Beispielsweise dürfen Programme, die für Zuschauer ab 12 Jahren geeignet sind, erst ab 20:00 Uhr ausgestrahlt werden, während Programme, die für Zuschauer ab 16 Jahren geeignet sind, nur zwischen 22:00 und 06:00 Uhr gesendet werden dürfen.

Das Kijkwijzer-System ergänzt das Mediawet, indem es ein Bewertungssystem für audiovisuelle Produktionen bereitstellt. Es wurde vom niederländischen Institut für die Klassifizierung audiovisueller Medien (Nederlands Instituut voor de Classificatie van Audiovisuele Media (NICAM)) entwickelt und bietet sowohl altersbasierte als auch inhaltsbasierte Bewertungen. Kijkwijzer verwendet Symbole, um Eltern und Erziehungsberechtigten Informationen über die potenziell schädlichen Auswirkungen von Filmen, Heimvideos und Fernsehsendungen auf junge Menschen zu geben. Die Symbole decken verschiedene Kategorien ab, darunter Gewalt, beängstigende Inhalte, sexuelle Darstellungen, Diskriminierung, Drogenmissbrauch und grobe Sprache.

Kijkwijzer unterscheidet vier Alterskategorien: Alle Altersgruppen, 6, 12 und 16 Jahre. Diese Kategorien basieren auf einer umfassenden Bewertung der Inhalte und sollen sicherstellen, dass Kinder und Jugendliche nur mit für sie geeigneten Inhalten in Kontakt kommen. Die Altersklassifizierungen sind gesetzlich verankert, und es ist illegal, Kindern unter 16 Jahren den Zugang zu Filmen mit der Altersklassifizierung 16 zu ermöglichen, auch nicht in Begleitung eines Erwachsenen.

Durch klare und transparente Kennzeichnungssysteme können Nutzende und Erziehungsberechtigte besser informierte Entscheidungen treffen, was letztlich dazu beiträgt, die Exposition gegenüber schädlichen Inhalten zu reduzieren und die Entwicklung von Suchtverhalten zu verhindern.

3.2.4 Altersverifikation

Altersverifikationssysteme sind darauf ausgelegt, den Zugang zu altersbeschränkten Inhalten zu kontrollieren und den Schutz von Minderjährigen im Internet zu gewährleisten. Plattformen können verschiedene Methoden einsetzen, um das Alter der Nutzenden zu überprüfen, wie z.B. die Eingabe von Geburtsdaten oder die Nutzung von Identitätsnachweisen. Diese Systeme sind oft Teil gesetzlicher Anforderungen, um den Jugendschutz zu verbessern.

Italien

Der italienische Testo unico dei servizi di media audiovisivi e radiofonici⁵⁵ ist ein umfassendes Regelwerk, das den Schutz von Minderjährigen im digitalen Raum adressiert und gleichzeitig die Konvergenz von Telekommunikation, Medien und Informationstechnologie fördert. Das Gesetz enthält spezifische Bestimmungen, die darauf abzielen, Minderjährige vor unangemessenen Inhalten und potenziellen Gefahren im Internet zu schützen. Artikel 34 des Gesetzes legt Maßnahmen zur Altersverifikation und Kindersicherung in digitalen Medien fest, mit dem Ziel, sicherzustellen, dass Minderjährige nicht unbeabsichtigt mit für sie ungeeigneten Inhalten in Kontakt kommen. Ein Beispiel für die praktische Umsetzung ist die Verpflichtung von Anbietenden, Altersverifikationssysteme zu implementieren, die sicherstellen, dass nur Nutzende über einem bestimmten Alter Zugang zu bestimmten Inhalten erhalten.

Artikel 34 legt den Schwerpunkt auf Maßnahmen zur Altersverifikation und Kindersicherung in digitalen Medien. Diese Bestimmungen sind entscheidend, um sicherzustellen, dass Minderjährige nicht unbeabsichtigt Zugang zu für sie ungeeigneten Inhalten erhalten. Anbietende digitaler Dienste sind verpflichtet, effektive Altersverifikationssysteme zu implementieren. Diese Systeme müssen sicherstellen, dass nur Nutzende, die das erforderliche Mindestalter erreicht haben, Zugang zu bestimmten Inhalten erhalten. Ein Beispiel für die Umsetzung dieser Regelung ist die Einführung von Altersverifikationsmechanismen bei Online-Diensten, die Inhalte für Erwachsene anbieten. Diese Mechanismen können die Eingabe von Ausweisdaten oder die Nutzung von Kreditkarteninformationen zur Altersbestätigung erfordern.

Artikel 34 regelt weiter die Sendezeiten für jugendgefährdende Inhalte. Diese Regelung soll sicherstellen, dass solche Inhalte nur zu Zeiten ausgestrahlt werden, in denen Minderjährige weniger wahrscheinlich zuschauen. Dies ist nicht nur relevant für Fernsehsender, sondern insbesondere auch für Streaming-Dienste, die sicherstellen müssen, dass Inhalte, die Gewalt, sexuelle Inhalte oder andere jugendgefährdende Themen enthalten, nicht während der Hauptsendezeit ausgestrahlt werden. Diese Maßnahme soll verhindern, dass Kinder und Jugendliche mit Inhalten konfrontiert werden, die ihre Entwicklung negativ beeinflussen könnten.

Das Gesetz sieht spezifische Maßnahmen zur Verhinderung von Spielsucht bei Minderjährigen vor. Anbietende von Online-Spielen sind verpflichtet, Mechanismen zur Überwachung und Begrenzung der Spielzeit zu implementieren. Diese Maßnahmen können die Einführung von Spielzeitlimits oder die Bereitstellung von Warnhinweisen umfassen, die Spielende über die Dauer ihrer Spielzeit informieren. Ziel ist es, das Risiko von Spielsucht zu minimieren und sicherzustellen, dass Minderjährige ein gesundes Gleichgewicht zwischen Online-Aktivitäten und anderen Lebensbereichen finden.

Die Umsetzung der Regelungen des Gesetzes stellt sowohl technische als auch organisatorische Herausforderungen dar. Anbietende digitaler Dienste müssen sicherstellen, dass ihre Dienste den gesetzlichen Anforderungen entsprechen und dass die Altersverifikationssysteme sowohl benutzerfreundlich als auch sicher sind. Die kontinuierliche Weiterentwicklung des ist entscheidend, um den Schutz von Kindern und Jugendlichen in der sich schnell verändernden digitalen Welt zu gewährleisten. Dies erfordert eine enge Zusammenarbeit zwischen den Regulierungsbehörden, der Industrie und anderen Interessengruppen, um sicherzustellen, dass die Maßnahmen effektiv und anpassungsfähig sind.

Insgesamt zeigt der Testo unico dei servizi di media audiovisivi e radiofonici, wie wichtig es ist, Minderjährige vor schädlichen Einflüssen zu schützen und ihnen eine sichere Umgebung zu bieten, in der sie sich entwickeln können. Die kontinuierliche Anpassung des Gesetzes an neue Herausforderungen ist entscheidend, um den Schutz von Kindern und Jugendlichen in der sich schnell verändernden digitalen Welt zu gewährleisten.

Vereinigtes Königreich

Der Online Safety Act³⁷ im Vereinigten Königreich enthält Vorschriften zum Schutz von Kindern vor unangemessenen Online-Inhalten, einschließlich Altersverifikationspflichten. Das Gesetz verpflichtet alle Dienste, die von Kindern genutzt werden können, Maßnahmen zur Altersüberprüfung zu ergreifen, um sicherzustellen, dass Kinder nicht auf Inhalte zugreifen können, die für ihr Alter ungeeignet sind.⁵⁶

Einer der wesentlichen Aspekte des OSA ist die Verpflichtung zur Durchführung einer Altersüberprüfung auf pornografischen Websites. Diese Bestimmung schreibt vor, dass Websites, die Inhalte für Erwachsene anbieten, robuste Altersüberprüfungssysteme einführen müssen, um den Zugriff von Personen unter 18 Jahren zu verhindern.

Die vom OSA geforderte Altersüberprüfung für Online-Pornografie ist eine umfassende Maßnahme, um Minderjährige vor dem Zugriff auf Inhalte für Erwachsene zu schützen. Diese Bestimmung schreibt vor, dass kommerzielle pornografische Websites Altersüberprüfungssysteme einführen, um sicherzustellen, dass die Nutzenden über 18 Jahre alt sind. Zu den vorgeschlagenen Altersüberprüfungssystemen gehören Methoden wie die Überprüfung von Kreditkarten, die Überprüfung von SMS-Nachrichten oder Altersüberprüfungsdienste von Dritten.

Die Umsetzung des Gesetzes war mit verschiedenen Herausforderungen verbunden, insbesondere im Hinblick auf das Mandat zur Altersüberprüfung. Zunächst waren die Regelungen des Digital Economy Acts aus dem Jahr 2017 gültig, welcher dann durch den OSA in weiten Teilen außer Kraft gesetzt wurde.

3.2.5 Gesellschaftliche Maßnahmen

Gesellschaftliche Maßnahmen im Kontext der Plattformregulierung beziehen sich auf die Förderung von Bildung und Bewusstsein in der Gesellschaft über die Nutzung digitaler Medien. Dazu gehören Initiativen zur Verbesserung der digitalen Kompetenz, Programme zur Aufklärung über Online-Risiken und die Förderung eines verantwortungsvollen Umgangs mit digitalen Technologien. Solche Maßnahmen zielen darauf ab, die Nutzenden zu befähigen, sich sicher und verantwortungsbewusst im digitalen Raum zu bewegen.

Japan

In der Tat ist der japanische Gesetz zur Entwicklung eines Umfelds, das jungen Menschen eine sichere Internetnutzung ermöglicht⁵⁷ eines der wenigen – wenn nicht sogar das einzige – Gesetz, im internationalen Kontext, das sich konsequent auf eine sichere und geschützte Internetnutzung für junge Menschen konzentriert, und zum Ziel hat, explizit die Internetnutzungsstörung zu vermeiden.⁵⁸ Artikel 3 dieses Gesetzes enthält Bewertungssysteme zur Altersfreigabe und Kontrolle von Inhalten, um sicherzustellen, dass junge Menschen in einer sicheren digitalen Umgebung agieren können.

Filterung und elterliche Kontrolle: Das Gesetz schreibt vor, dass Internetdiensteanbieter (ISPs) differenziertere Filtermöglichkeiten bereitstellen, um schädliche Inhalte zu blockieren. Diese Filter sind so konzipiert, dass sie flexibel sind und je nach Alter und Reife der nutzenden Person angepasst werden können. Für jüngere Kinder gibt es beispielsweise strengere Filter, die ein breiteres Spektrum an Inhalten blockieren, während für Teenager flexiblere Einstellungen möglich sind, die sie dennoch vor nicht jugendfreiem Material schützen. Das Gesetz ermutigt ISPs, diese Filter ständig zu aktualisieren, um sie an neue Arten schädlicher Inhalte anzupassen, die im Zuge der technologischen Entwicklung auftauchen können.

Bildungsinitiativen: Das Gesetz legt großen Wert auf die Bildung, sowohl für junge Menschen als auch für ihre Erziehungsberechtigten.⁵⁹ Schulen werden ermutigt, die Internetsicherheit in ihre Lehrpläne zu integrieren und die Schüler über die potenziellen Risiken von Online-Aktivitäten und die Möglichkeiten, sich zu schützen, aufzuklären. Darüber hinaus stellt die Regierung Ressourcen und Workshops für Eltern zur Verfügung, um ihnen zu helfen, die digitale Landschaft zu verstehen und die Internetnutzung ihrer Kinder effektiv zu überwachen.

Zusammenarbeit und Einbeziehung von Interessenvertretern: Das Gesetz fördert die Zusammenarbeit zwischen verschiedenen Interessengruppen, darunter Regierungsstellen, Bildungseinrichtungen und Privatunternehmen. Dieser kooperative Ansatz gewährleistet eine umfassende Strategie für die Internetsicherheit, die das Fachwissen und die Ressourcen der einzelnen Sektoren nutzt. So können beispielsweise Technologieunternehmen durch die Entwicklung fortschrittlicher Kindersicherungssoftware einen Beitrag leisten, während sich Bildungseinrichtungen auf die Sensibilisierung und Schulung konzentrieren.

Taskforce und kontinuierliche Verbesserung: Die Taskforce für ein sicheres und geschütztes Umfeld für die Internetnutzung durch Jugendliche spielt eine entscheidende Rolle bei der Überwachung der Umsetzung des Gesetzes. Diese Taskforce ist dafür verantwortlich, die Wirksamkeit der derzeitigen Maßnahmen zu bewerten und Verbesserungen vorzuschlagen. Sie führt regelmäßige Überprüfungen durch und holt Feedback von den Interessengruppen ein, um sicherzustellen, dass die Strategien angesichts neuer Herausforderungen relevant und wirksam bleiben.

Eine der größten Herausforderungen bei der Umsetzung des Gesetzes besteht darin, mit dem raschen technologischen Wandel Schritt zu halten. Mit dem Aufkommen neuer digitaler Dienste und Arten von Inhalten müssen die Filtertechno-

logien ständig aktualisiert werden, um wirksam zu bleiben. Darüber hinaus sind kontinuierliche Aufklärungs- und Sensibilisierungsmaßnahmen erforderlich, um sicherzustellen, dass Eltern und Erziehungsberechtigte in der Lage sind, die Internetsicherheit ihrer Kinder zu kontrollieren.

Der Rechtsakt unterstreicht auch das Potenzial neuer Technologien, wie z.B. der künstlichen Intelligenz, zur Verbesserung der Internetsicherheit. Mithilfe von KI können noch genauere und effektivere Filtersysteme entwickelt werden, die schädliche Inhalte besser erkennen und blockieren können. Dies erfordert jedoch auch eine sorgfältige Abwägung der Auswirkungen auf die Privatsphäre und der ethischen Aspekte.

3.2.6 Vergleichende Analyse und Fazit

Um eine umfassende vergleichende Analyse der internationalen Regulierungsmaßnahmen zum Schutz von Minderjährigen im digitalen Raum zu erstellen, ist es unerlässlich, die spezifischen Ansätze und rechtlichen Rahmenbedingungen der diskutierten Länder zu untersuchen: Die verschiedenen Ländern haben jeweils eigene Strategien entwickelt, um die Herausforderungen des digitalen Umfelds zu bewältigen, und spiegelt damit den jeweiligen kulturellen, rechtlichen und technologischen Kontext wider.

Deutschland: Jugendschutzgesetz

Der deutsche Ansatz, der im Jugendschutzgesetz verankert ist, konzentriert sich auf strenge Alterseinstufungen und Inhaltskennzeichnungen. Das Gesetz schreibt vor, dass Filme und Videospiele von der FSK bzw. der USK eingestuft werden. Diese Einstufungen sind rechtsverbindlich und sollen verhindern, dass Minderjährige Zugang zu ungeeigneten Inhalten erhalten. Das JuSchG regelt auch den Verkauf von Alkohol und Tabak an Minderjährige und unterstreicht damit einen umfassenden Ansatz zum Jugendschutz, der über digitale Inhalte hinausgeht.

Italien: Codice delle Comunicazioni Elettroniche

Italiens Codice delle Comunicazioni Elettroniche (CCE) betont die Altersüberprüfung und die Regulierung der Sendezeiten für potenziell schädliche Inhalte. Die Artikel 21 und 12 des Kodex verpflichten die Anbietenden digitaler Dienste zur Einrichtung von Altersüberprüfungssystemen und zur Beschränkung der Ausstrahlung von Inhalten für Erwachsene auf die späten Abendstunden. Darüber hinaus befasst sich Artikel 23 mit der Vorbeugung von Spielsucht unter Minderjährigen, indem er die Überwachung und zeitliche Begrenzung von Online-Spielen vorschreibt. Dieser vielschichtige Ansatz verdeutlicht, dass Italien sowohl auf technische Lösungen als auch auf die Regulierung von Inhalten setzt.

Niederlande: Mediawet und Kijkwijzer

In den Niederlanden wird eine Kombination aus gesetzlicher Regulierung und Selbstregulierung durch das Mediawet und das Kijkwijzer-System angewandt. Das Mediawet legt den rechtlichen Rahmen für den Rundfunk fest, einschließlich Beschränkungen für die zeitliche Gestaltung von Inhalten für Erwachsene. Kijkwijzer bietet ein detailliertes System zur Einstufung von Inhalten mithilfe von Symbolen, die die Art des Inhalts und die entsprechende Altersstufe angeben. Dieses

System versetzt Eltern und Erziehungsberechtigte in die Lage, fundierte Entscheidungen über den Medienkonsum zu treffen, und spiegelt einen kooperativen Ansatz zwischen Regierung und Industrie wider.

Vereinigtes Königreich: Gesetz über die digitale Wirtschaft 2017

Der Digital Economy Act 2017 des Vereinigten Königreichs zeichnet sich durch seinen direkten Eingriff in den Zugang zu Online-Inhalten durch die obligatorische Altersüberprüfung für Pornografie aus. Diese Vorschrift, die vom British Board of Film Classification (BBFC) überwacht wird, soll verhindern, dass Minderjährige auf nicht jugendfreie Inhalte zugreifen. Das Gesetz befasst sich auch mit dem Datenaustausch zwischen öffentlichen Einrichtungen, um die Erbringung von Dienstleistungen zu verbessern und Betrug zu bekämpfen, was jedoch Bedenken hinsichtlich des Datenschutzes aufgeworfen hat. Der Ansatz des Vereinigten Königreichs ist durch eine strenge Regulierungspolitik gekennzeichnet, die sich sowohl auf den Zugang zu Inhalten als auch auf die Datenverwaltung konzentriert.

Japan: Gesetz zur Entwicklung eines Umfelds, das jungen Menschen eine sichere Internetnutzung ermöglicht.

Die japanische Gesetzgebung legt den Schwerpunkt auf Filterung und elterliche Kontrolle und verpflichtet Internetanbieter, Dienste anzubieten, die schädliche Inhalte blockieren. Das Gesetz fördert auch die Bildung und die Zusammenarbeit zwischen den Beteiligten, um eine sichere Online-Umgebung für Jugendliche zu schaffen. Die Einrichtung einer Arbeitsgruppe zur Überwachung der Umsetzung und zur Anpassung der Strategien an neue Herausforderungen spiegelt Japans proaktiven und anpassungsfähigen Ansatz zur Internetsicherheit wider.

Schlussfolgerung

Die Analyse der verschiedenen rechtlichen Rahmenbedingungen rund um den Schutz Minderjähriger im digitalen Raum in Deutschland, Italien, den Niederlanden, dem Vereinigten Königreich und Japan hat gezeigt, dass es trotz der gemeinsamen Zielsetzung – des Schutzes der Jüngsten in unserer Gesellschaft – unterschiedliche Ansätze und Schlüsselbemühungen gibt, die sich auf die spezifischen rechtlichen, kulturellen und technologischen Kontexte jedes Landes beziehen.

Deutschland und die Niederlande setzen stark auf Altersklassifizierungen und Kennzeichnungen von Inhalten, um Minderjährige sowohl vor digitalen als auch vor physischen Gefahren zu schützen, was durch ihre jeweiligen Gesetze und Regulationen gefördert wird. Italien und das Vereinigte Königreich hingegen legen einen großen Wert auf strikte Altersüberprüfung und die Kontrolle von Sendezeiten, um den Zugang zu erwachsenen Inhalten zu beschränken und die Sicherheit der jüngeren Bevölkerung zu gewährleisten. Japan verfolgt einen eher proaktiven und anpassungsfähigen Ansatz, der die Verhinderung der Internetnutzungsstörung und die Schaffung einer sicheren digitalen Umgebung durch Bildung und Zusammenarbeit betont.

Ganz klar zeigt sich in diesen Vergleichen die unterschiedlichen Ansätze auf internationaler Ebene zu einer Verkomplizierung der Durchsetzung und Regelungen führen, die eine Unübersichtlichkeit mit sich bringen. Um international gleich und wirksam den Schutz von Minderjährigen im digitalen Raum zu garantieren, scheint es nahezu notwendig, koordinierte Maßnahmen zu ergreifen. Dies hätte gleichzeitig den Nebeneffekt für die Anbieter, dass nicht unterschiedliche

Maßnahmen für unterschiedliche Länder implementiert werden müssten. Dabei wäre es notwendig und essenziell, die stärksten Aspekte jedes Ansatzes herauszuarbeiten und Best Practices zu kombinieren.

Zusammenfassend kann man also sagen, dass der Schutz von Minderjährigen im digitalen Raum, trotz unterschiedlicher Ansätze, auf der ganzen Welt ein vorrangiges Thema ist. Es besteht jedoch nach wie vor Bedarf an synchronisierten Bemühungen und gemeinsamen Richtlinien, um den dynamischen Anforderungen der digitalen Welt gerecht zu werden und einen umfassenden Schutz für alle Minderjährigen zu gewährleisten.

3.3 Rechte der Aufsichtsbehörden zur Überprüfung und Regulierung der Einhaltung bestehender Regelungen

Im internationalen Kontext verfügen Aufsichtsbehörden über eine Vielzahl von Rechten und Befugnissen, um digitale Dienste zur Einhaltung bestehender Regelungen zu zwingen. Diese Befugnisse sind in verschiedenen Gesetzen und Regelungen verankert und variieren je nach Land und spezifischem rechtlichen Rahmen. Im Folgenden werden einige der zentralen Gesetze und die damit verbundenen Befugnisse der Aufsichtsbehörden näher beleuchtet. Die nachfolgenden Absätze beleuchten die facettenreichen Aufgaben und Befugnisse der Aufsichtsbehörden im internationalen Kontext, die verantwortlich dafür sind, Anbietende digitaler Dienste zur Einhaltung bestehender gesetzlicher Regelungen zu verpflichten. Dabei wird auf die je nach Land spezifischen gesetzlichen Rahmenbedingungen und die daraus resultierenden unterschiedlichen Ansätze der Aufsichtsbehörden eingegangen. Dabei liegt der Fokus auf der Kontrolle der Inhalte, der regulatorischen Berichtspflichten sowie der Befugnis zur Entfernung unangemessener oder regelwidriger Inhalte.

3.3.1 Inhaltskontrolle

Deutschland

Betrachten wir zunächst das Schlüsselement der Inhaltskontrolle. In Deutschland beispielsweise ist die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) im Rahmen des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags mit der Überprüfung und Sperrung jugendgefährdender Inhalte betraut. § 14 JMStV gibt der KJM die Befugnis, Maßnahmen zur Inhaltskontrolle durchzuführen, um insbesondere den Schutz von Minderjährigen sicherzustellen. Diese Regelung unterstreicht die Bedeutung einer proaktiven Inhaltsüberwachung, um die Exposition von Jugendlichen gegenüber schädlichen Inhalten zu minimieren. Ein Beispiel für die Umsetzung ist die regelmäßige Überprüfung von digitalen Diensten und die Anordnung zur Entfernung von Inhalten, die gegen die Jugendschutzbestimmungen verstoßen.

Insbesondere Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) ist in Deutschland die zentrale Institution, die sich intensiv mit dem Schutz von Kindern und Jugendlichen vor potenziell schädlichen Medieninhalten auseinandersetzt. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, Medien zu indizieren, die gegen den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag verstoßen. Diese Indizierung betrifft eine Vielzahl von Medienformaten, darunter Filme, Musik, Spiele und Online-Inhalte. Die Indizierung bedeutet, dass diese Medien nicht öffentlich beworben oder an Minderjährige verkauft werden dürfen. Die BzKJ arbeitet eng mit anderen Institutionen zusammen, um sicherzustellen, dass die gesetzlichen Bestimmungen eingehalten werden und Jugendliche vor potenziell schädlichen Inhalten geschützt sind. Ein Beispiel für ihre Arbeit ist die regelmäßige

Überprüfung von digitalen Diensten und die Anordnung zur Entfernung von Inhalten, die gegen die Jugendschutzbestimmungen verstoßen.

Parallel dazu spielen die Landesmedienanstalten eine entscheidende Rolle in der Regulierung und Überwachung der Medienlandschaft in Deutschland. Diese föderalen Einrichtungen sind in jedem Bundesland tätig und überwachen die Einhaltung der medienrechtlichen Bestimmungen. Ihre Aufgaben umfassen die Kontrolle von Rundfunk- und Telemedienangeboten, um sicherzustellen, dass diese den gesetzlichen Vorgaben entsprechen. Dazu gehört auch die Überwachung von Werbeeinhalten und die Einhaltung von Jugendschutzbestimmungen. Ein weiteres wichtiges Tätigkeitsfeld der Landesmedienanstalten ist die Förderung der Medienkompetenz. Sie initiieren und unterstützen Projekte, die Bürgerinnen und Bürgern den kritischen Umgang mit Medien erleichtern sollen. Ein innovatives Beispiel hierfür sind mobile Escape-Rooms, die sich mit aktuellen Themen wie Künstlicher Intelligenz und Desinformation auseinandersetzen.

Darüber hinaus setzen sich die Landesmedienanstalten für Transparenz in der Medienlandschaft ein. Sie fordern Plattformen wie YouTube auf, ihre Algorithmen und Werbepraktiken offenzulegen, um sicherzustellen, dass Nutzende informierte Entscheidungen treffen können. Diese Transparenzinitiativen sind entscheidend, um das Vertrauen der Öffentlichkeit in die Medien zu stärken und die Qualität der Medienangebote zu sichern. Zusätzlich bieten die Landesmedienanstalten Beratung und Unterstützung für Medienschaffende und Unternehmen an, um die Einhaltung der gesetzlichen Bestimmungen zu gewährleisten und die Qualität der Medienangebote zu verbessern.

Insgesamt arbeiten die BzKJ und die Landesmedienanstalten sowohl auf nationaler als auch auf regionaler Ebene, um einen umfassenden Schutz von Kindern und Jugendlichen zu gewährleisten und die Medienlandschaft in Deutschland zu regulieren. Ihre Arbeit ist entscheidend, um den Herausforderungen der digitalen Medienwelt zu begegnen und einen sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu fördern.

Spanien

Ein ähnliches Modell zur Inhaltsüberwachung und -kontrolle ist in Spanien durch die nationale Kommission für Märkte und Wettbewerb (Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia (CNMC)) etabliert, während in den Niederlanden das die niederländische Medienbehörde (Commissariaat voor de Media) für die Überwachung der Einhaltung von Medienvorschriften zuständig ist.

Die spanische CNMC überwacht die Einhaltung von Vorschriften zum Schutz Minderjähriger gemäß dem Ley General de Comunicación Audiovisual.⁶⁰ Artikel 98 dieses Gesetzes gibt der CNMC die Befugnis, die Einhaltung der Vorschriften zu überwachen und durchzusetzen, um sicherzustellen, dass Minderjährige vor unangemessenen Inhalten geschützt werden.⁶¹ Die CNMC kann Sanktionen gegen Sender verhängen, die gegen diese Vorschriften verstoßen, und Maßnahmen zur Korrektur von Verstößen anordnen.

Niederlande

Auch in den Niederlanden ist das Commissariaat voor de Media für die Überwachung der Einhaltung von Medienvorschriften zuständig und ähnlich wie in Spanien gibt Artikel 2.1 des Mediawet der Behörde die Befugnis, die Einhaltung der Vorschriften zu überwachen und sicherzustellen, dass Medieninhalte den gesetzlichen Anforderungen entsprechen. Es ist ihr erlaubt, Bußgelder zu verhängen und im Extremfall die Sendelizenz zu entziehen, wenn Verstöße festgestellt werden.

Vereinigtes Königreich

Im Vereinigten Königreich hat das Office of Communications (Ofcom) im Rahmen des Online Safety Bill die Befugnis, schädliche Inhalte zu entfernen. Teil 2 des Gesetzes verpflichtet Ofcom, Maßnahmen zur Entfernung solcher Inhalte zu ergreifen, um die Sicherheit der Nutzenden zu gewährleisten. Ofcom kann Diensteanbieter anweisen, Inhalte zu entfernen, die als schädlich eingestuft werden, und bei Nichteinhaltung Bußgelder verhängen.

3.3.2 Berichtspflichten

Europa

Die maßgebliche Regelung für Berichtspflichten auf europäischer Ebene ist Artikel 15 des DSA. Dieser verpflichtet die Anbietende zur Veröffentlichung von Transparenzberichten, in denen unter anderem über den Umgang mit Beschwerden berichtet werden muss. Diese Berichte müssen detaillierte Informationen über die Anzahl der eingegangenen Beschwerden, die Art der gemeldeten Inhalte und die ergriffenen Maßnahmen enthalten. Ziel dieser Regelung ist es, Transparenz über die Praktiken der Dienste im Umgang mit rechtswidrigen Inhalten zu schaffen und die Öffentlichkeit über die Effektivität der Maßnahmen zu informieren. Bei Nichteinhaltung der Berichtspflichten sieht der DSA die Verhängung von Bußgeldern vor, was die Bedeutung der Rechenschaftspflicht unterstreicht.

Deutschland

In Deutschland überwacht die Bundesnetzagentur die Einhaltung der Berichtspflichten gemäß dem DSA und dem deutschen Umsetzungsgesetz, dem DDG und dem DSA. Weitere über den DSA hinausgehende, nationale Berichtspflichten für Anbieter von Online-Vermittlungsdiensten gibt es nicht.

3.3.3 Entfernung von Inhalten

Australien

In Australien ist der eSafety Commissioner gemäß dem Online Safety Act befugt, schädliche Online-Inhalte zu entfernen. Teil 2 des Gesetzes gibt der Behörde die Befugnis, Maßnahmen zur Entfernung solcher Inhalte zu ergreifen, um die Online-Sicherheit zu verbessern. Der eSafety Commissioner kann Anordnungen zur Entfernung von Inhalten erlassen und

bei Nichteinhaltung Sanktionen verhängen. Diese Maßnahmen sind Teil eines umfassenden Ansatzes zur Verbesserung der Online-Sicherheit und zum Schutz der Nutzenden vor schädlichen Inhalten.

Indien

In Indien hat das Ministry of Electronics and Information Technology (MeitY) im Rahmen der Information Technology (Intermediary Guidelines and Digital Media Ethics Code) Rules die Befugnis, schädliche Inhalte zu entfernen. Regel 3 der Richtlinien verpflichtet Intermediäre zur Entfernung solcher Inhalte, um die Integrität des digitalen Raums zu wahren. MeitY kann Anordnungen zur Entfernung von Inhalten erlassen und bei Nichteinhaltung Sanktionen verhängen. Diese Regelung betont die Bedeutung der Zusammenarbeit zwischen Regierung und Anbietenden, um die Verbreitung schädlicher Inhalte zu verhindern.

Diese internationalen Regelungen zeigen, dass Aufsichtsbehörden weltweit mit umfassenden Befugnissen ausgestattet sind, um die Einhaltung von Vorschriften durch digitale Dienste sicherzustellen. Sie können Inhalte kontrollieren, Berichte anfordern und bei Bedarf Inhalte entfernen, um den Schutz von Nutzenden und insbesondere von Minderjährigen zu gewährleisten. Diese Maßnahmen sind entscheidend, um die Integrität und Sicherheit des digitalen Raums zu wahren und das Vertrauen der Nutzenden in digitale Dienste zu stärken.

3.4 Rolle von Schule und Eltern im Kontext der Gefahr der Internetnutzungsstörung

3.4.1 Rolle von Schulen

Um die Rolle von Schulen im Kontext der Gefahr der Internetnutzungsstörung detailliert zu beleuchten, ist es wichtig, die spezifischen Herausforderungen und Möglichkeiten zu betrachten, die sich aus der Nutzung digitaler Medien ergeben. Schulen sind zentrale Institutionen, die eine entscheidende Rolle bei der Prävention der Internetnutzungsstörung spielen können. Sie bieten eine strukturierte Umgebung, in der Schüler nicht nur akademisches Wissen, sondern auch wichtige Lebenskompetenzen erwerben können.

Integration von Medienkompetenz in den Lehrplan: Schulen können Programme zur Förderung der Medienkompetenz in ihren Lehrplan integrieren. Die Regelung erfolgt individuell auf Länderebene. Sie ist teilweise sehr klar strukturiert mit ableitbaren einheitlichen Standards, wie z.B. über den Medienkompetenzrahmen Hamburg und Nordrhein-Westfalen. Diese Programme sind essenziell, um Schülern den verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu vermitteln. Sie sollten darauf abzielen, das Bewusstsein für die Risiken der Internetnutzungsstörung zu schärfen und den Schülern Fähigkeiten zur Selbstregulation zu vermitteln. Ein Ansatz könnte die Einführung von Unterrichtseinheiten sein, die sich mit den Gefahren der exzessiven Mediennutzung auseinandersetzen und Strategien zur Bewältigung dieser Herausforderungen bieten.



Praxisrelevanter Impuls von den Fachexperten aus dem UKE

Von herausragender Bedeutung ist die **Schulung von Medienkompetenz für Lehrkräfte**. Zunächst einmal ist es wichtig zu verstehen, warum Medienkompetenz in der heutigen Bildungslandschaft so entscheidend ist. Schüler sollten lernen, diese Medien nicht nur zu nutzen, sondern viele ihrer Aspekte wie etwa die Verlässlichkeit der geteilten Informationen und ihre Quellen kritisch zu hinterfragen und verantwortungsvoll damit umzugehen. Medienkompetenz umfasst daher nicht nur technische Fähigkeiten, sondern auch die Fähigkeit, Informationen zu bewerten, ethische Fragen zu berücksichtigen und die Auswirkungen von Medien auf die Gesellschaft zu verstehen. Lehrkräfte spielen eine zentrale Rolle bei der Vermittlung dieser Kompetenzen. Sie sind oft die ersten Ansprechpartner für Schüler, wenn es um den Umgang mit digitalen Medien geht. Daher ist es unerlässlich, dass sie selbst über ein hohes Maß an Medienkompetenz verfügen. Dies kann durch verpflichtende Fortbildungen erreicht werden, die regelmäßig aktualisiert werden, um mit den schnellen technologischen Entwicklungen Schritt zu halten. Diese Fortbildungen sollten integraler Bestandteil der Lehrerausbildung sein. Das bedeutet, dass bereits in der Ausbildung zukünftiger Lehrkräfte Medienkompetenz berücksichtigt werden sollte. Dies könnte durch spezielle Module oder Kurse geschehen, die sich mit den verschiedenen Facetten der Medienkompetenz befassen. Dazu gehören bspw. der Umgang mit sozialen Medien, Datenschutz, Cybermobbing, die Nutzung von digitalen Lernplattformen und die Integration von Technologie in den Unterricht.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die kontinuierliche Weiterbildung von bereits im Dienst stehenden Lehrkräften. Regelmäßige Workshops, Online-Kurse oder Schulungen halten die Lehrkräfte stets auf dem neuesten Stand. Diese Fortbildungen sollten praxisorientiert sein und konkrete Beispiele und Werkzeuge bieten, die Lehrkräfte direkt in ihrem Unterricht anwenden können. Darüber hinaus ist es wichtig, dass Schulen eine Kultur der Medienkompetenz fördern. Dies kann durch die Bereitstellung von Ressourcen, die Unterstützung durch IT-Fachkräfte und die Schaffung eines Umfelds geschehen, in dem Lehrkräfte ermutigt werden, neue Technologien auszuprobieren und innovative Unterrichtsmethoden zu entwickeln. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Integration von Medienkompetenz in die Lehrerausbildung und die kontinuierliche Weiterbildung von Lehrkräften entscheidend dafür sind, Schüler auf die Herausforderungen der digitalen Welt vorzubereiten. Nur so kann sichergestellt werden, dass alle Schüler die notwendigen Fähigkeiten erwerben, um digitale Medien kritisch und verantwortungsvoll zu nutzen.

Schaffung eines unterstützenden Umfelds: Schulen können ein unterstützendes Umfeld schaffen, indem Schüler ermutigt werden, über ihre Erfahrungen mit digitalen Medien zu sprechen. Dies kann durch die Einrichtung von Beratungsstellen oder die Bereitstellung von Schulpsychologen geschehen, die Schülern helfen können, problematisches Verhalten zu erkennen und zu bewältigen. Solche Maßnahmen fördern ein offenes Klima, in dem Schüler sich sicher fühlen, ihre Sorgen zu äußern.

Zusammenarbeit mit Eltern: Schulen sollten eng mit Eltern zusammenarbeiten, um eine kohärente Strategie zur Prävention der Internetnutzungsstörung zu entwickeln. Dies kann durch regelmäßige Informationsveranstaltungen und Workshops geschehen, die Eltern über die neuesten Entwicklungen im Bereich der digitalen Medien und deren Auswirkungen auf die Jugend informieren. In gemeinsamer Zusammenarbeit können Eltern und Schulen die aktuelle Situation reflektieren und sinnvolle Regelungen finden, um den Medienkonsum der Kinder und Jugendlichen in gesunde Bahnen zu lenken. Dies umfasst etwa effektive Regeln für die Nutzung digitaler Medien in der Schule sowie zu Hause, welche von beiden Parteien durchgehend umgesetzt und unterstützt werden.

Nutzung von Technologie zur Unterstützung des Lernens: Während digitale Dienste potenziell süchtig machen können, bieten sie auch wertvolle Werkzeuge zur Unterstützung des Lernens. Schulen können Technologien nutzen, um interaktive und ansprechende Lernumgebungen zu schaffen, die Schüler motivieren und ihr Interesse am Lernen fördern. Dies kann durch den Einsatz von digitalen Tools geschehen, die das Lernen personalisieren und den Schülern helfen, ihre Fähigkeiten zu entwickeln. Wichtig ist an dieser Stelle, dass die Eltern einbezogen werden und die verwendeten Apps hinreichend geprüft sowie reguliert sind. So sind Tools welche etwa Dark Patterns sowie ein hoher Grad der Gamification nutzen nicht zu empfehlen, da die Kinder und Jugendlichen verleitet sein könnten diese Medien eigenmächtig vermehrt zu konsumieren.



Praxisrelevanter Impuls von den Fachexperten aus dem UKE

Eine besondere Bedeutung hat die Förderung von außerschulischen Aktivitäten sowie die Zusammenarbeit mit Sportvereinen, um vielfältige Alternativen zu der Nutzung der digitalen Dienste zu bieten.

Förderung von außerschulischen Aktivitäten: Außerschulische Aktivitäten wie etwa Sport, Kunst und Musik sind hervorragende Möglichkeiten, um Schülern zu helfen, ein gesundes Gleichgewicht zwischen Online- und Offline-Aktivitäten zu finden. Diese Aktivitäten fördern nicht nur die körperliche Gesundheit, sondern auch soziale Fähigkeiten und Teamarbeit. Ehrenamtliche Angebote wie etwa durch verschiedene Vereine, Jugendzentren, Pfadfinder, Jugendpolitische Angebote etc. bieten nicht nur Raum für Entfaltung, sondern auch zahlreiche Beziehungsangebote, welche bei gesteigertem Medienkonsum immer mehr in den Hintergrund rücken.

Zusammenarbeit mit Sportvereinen: Durch die Teilnahme an Sportaktivitäten können Schüler ihre körperliche Fitness verbessern. Regelmäßige Bewegung ist entscheidend für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen und kann helfen, gesundheitlichen Problemen wie Übergewicht und Herz-Kreislauf-Erkrankungen vorzubeugen. Sportvereine bieten strukturierte Programme, die Schülern helfen, ihre Freizeit sinnvoll zu gestalten. Dies kann dazu beitragen, die Zeit, die sie mit digitalen Medien verbringen, zu reduzieren und einen ausgewogenen Lebensstil zu fördern. Die Unterstützung von Eltern und Lehrern ist entscheidend für den Erfolg der Kooperation. Sie sollten über die Vorteile informiert und in den Prozess eingebunden werden, um

eine positive Einstellung gegenüber der Teilnahme der Schüler zu fördern. Kooperationen zwischen Schulen und Sportvereinen bieten eine wertvolle Möglichkeit, den Medienkonsum von Schülern zu reduzieren und ihre körperliche sowie soziale Entwicklung zu fördern. Durch die Schaffung alternativer Freizeitmöglichkeiten können Schüler einen ausgewogenen Lebensstil entwickeln, der sowohl ihre körperliche Gesundheit als auch ihr geistiges Wohlbefinden unterstützt.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Schulen eine entscheidende Rolle bei der Prävention von Suchtentwicklung spielen. Durch eine Kombination aus Bildung, Engagement und Zusammenarbeit mit Eltern können sie dazu beitragen, ein sicheres und gesundes digitales Umfeld für Kinder und Jugendliche zu schaffen.

3.4.2 Rolle von Eltern

Um die Rolle von Eltern im Kontext der Gefahr der Suchtentwicklung detailliert zu beleuchten, ist es wichtig, die spezifischen Herausforderungen und Möglichkeiten zu betrachten, die sich aus der Nutzung digitaler Medien ergeben. Eine neue Meta-Analyse von Zhang et al. (2025)⁶² belegt die große Wirkung von Technologien auf die Entwicklung des Kindes. Sie untersuchte die Unterbrechung der Interaktion zwischen Eltern und Kindern, welche durch Technologien hervorgerufen wird, und welche Folgen dies haben kann. Diese Ergebnisse unterstützen unsere Hypothese, dass das elterliche Verhalten einen erheblichen Einfluss auf das Medienverhalten der Kinder hat und zu problematischem Medienkonsum führen kann.⁶² Somit spielen Eltern eine entscheidende Rolle bei der Prävention der Internetnutzungsstörung und können durch gezielte Maßnahmen und gesetzliche Rahmenbedingungen unterstützt werden (siehe Kapitel 3.5 Empfehlungen für technisch und aufsichtsbehördlich umsetzbare Maßnahmen zur Prävention von Suchtgefahren).

Aufklärung und Bildung: Eltern sollten sich aktiv über die digitalen Aktivitäten ihrer Kinder informieren und sich mit den Inhalten auseinandersetzen, die ihre Kinder konsumieren. Dies kann durch gemeinsame Mediennutzung geschehen, bei der Eltern sich von ihren Kindern Spiele und andere Inhalte zeigen und erklären lassen. Ein solches Engagement kann dazu beitragen, problematisches Verhalten frühzeitig zu erkennen und geeignete Maßnahmen zu ergreifen.

Regelsetzung und Kontrolle: Eltern sind gefordert, klare Regeln für die Nutzung digitaler Medien aufzustellen und deren Einhaltung zu überwachen. Dies umfasst die Festlegung von Bildschirmzeiten und die Kontrolle der Inhalte, auf die Kinder zugreifen können. Der JMStV in Deutschland bietet einen rechtlichen Rahmen, der den Schutz von Minderjährigen im digitalen Raum regelt. Eltern können diese gesetzlichen Bestimmungen nutzen, um sich über die Rechte und Pflichten von Anbietenden zu informieren und sicherzustellen, dass ihre Kinder in einer sicheren digitalen Umgebung agieren.

Förderung von Medienkompetenz: Eltern sollten ihre Kinder dabei unterstützen, Medienkompetenz zu entwickeln. Dies beinhaltet das Erlernen von Fähigkeiten zur kritischen Bewertung von Inhalten und zur Selbstregulation. Programme zur Förderung der Medienkompetenz können Eltern dabei helfen, ihre Kinder auf die Herausforderungen der digitalen Welt vorzubereiten und sie zu einem verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu befähigen.

Offene Kommunikation: Ein offenes und vertrauensvolles Verhältnis zwischen Eltern und Kindern ist entscheidend, um über die Nutzung digitaler Medien zu sprechen und gemeinsam Lösungen zu finden. Eltern sollten ihre Kinder ermutigen, über ihre Online-Erfahrungen zu sprechen und bei Problemen Unterstützung zu suchen. Dies kann dazu beitragen, das Bewusstsein für die Risiken der Internetnutzungsstörung zu schärfen und den Kindern zu helfen, gesunde Gewohnheiten zu entwickeln.

Nutzung von Unterstützungsangeboten: Eltern können auf eine Vielzahl von Unterstützungsangeboten zurückgreifen, um ihre Erziehungskompetenz zu stärken. Familienbildungsstätten und Beratungsstellen bieten Kurse und Informationsveranstaltungen an, die Eltern helfen, ihre Rolle in der digitalen Erziehung besser zu verstehen und umzusetzen. Diese Angebote sind oft kostenlos und anonym, was den Zugang erleichtert.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Eltern eine entscheidende Rolle bei der Prävention der Internetnutzungsstörung spielen. Durch eine Kombination aus Aufklärung, Regelsetzung, Förderung von Medienkompetenz und offener Kommunikation können sie dazu beitragen, ein sicheres und gesundes digitales Umfeld für ihre Kinder zu schaffen. Die Unterstützung durch gesetzliche Rahmenbedingungen und externe Angebote kann Eltern dabei helfen, diese Herausforderungen erfolgreich zu meistern.

3.5 Empfehlungen für technisch und aufsichtsbehördlich umsetzbare Maßnahmen zur Prävention von Suchtgefahren

Um die Regulierung digitaler Dienste zu verbessern und sowohl Suchtgefahren zu minimieren als auch Kinder und Jugendliche effektiv zu schützen, ist es wichtig, umfassende und durchdachte Maßnahmen zu ergreifen. In der heutigen digitalen Welt sind digitale Dienste allgegenwärtig und spielen eine zentrale Rolle im Leben vieler Menschen, insbesondere von Kindern und Jugendlichen. Diese Zielgruppen sind besonders anfällig für die Risiken, die mit der Nutzung digitaler Dienste verbunden sind, wie etwa Suchtverhalten und der Zugang zu unangemessenen Inhalten. In den vorangegangenen Kapiteln wurden zahlreiche Community-Maßnahmen und technische Maßnahmen beschrieben, welche von Anbietenden digitaler Dienste eigenverantwortlich bereitgestellt und stetig verbessert werden. Nach bestehenden Gestaltungsmöglichkeiten und generellem Design können verschiedene suchtpreventive Maßnahmen gewählt werden, um die Effektivität zu steigern. So können etwa Kampagnen, welche das Bewusstsein für Medienkonsum fördern sollen, sowie Warnhinweise bei exzessiver Nutzung der App eingesetzt werden. Eine Kontrolle der Wirksamkeit der verschiedenen Maßnahmen wie etwa durch Feedback empfiehlt sich, um eventuelle Lücken aufzudecken und Anpassungen erwägen zu können.

Grundsätzlich gibt es in der Europäischen Union immer wieder und aktuell intensive Diskussionen zu dem Umgang mit der Problematik der Onlinesucht. Ein prominentes Beispiel ist Frankreich, wo ein Verbot von Smartphones an Schulen oder sogar ein umfassendes Verbot von Smartphones für Jugendliche bis zum Lebensalter von 12 Jahren diskutiert wird. Hintergrund der Diskussion ist eine Studie der französischen Regierung, die davon ausgeht, dass ein Verbot die kognitive Fokussierung der Schüler verbessern und Ablenkungen minimieren könnte.⁶³ Ähnliche Maßnahmen werden auch immer wieder in Deutschland in Erwägung gezogen, wie das Beispiel des Smartphone-Verbots an einer Hamburger Schule

zeigt.⁶⁴ Auch die italienische Regierung hat angekündigt, ein Verbot von Smartphones in den Schulen einzuführen, um die Nutzung digitaler Medien im Unterricht einzuschränken.⁶⁵ Diese Beispiele verdeutlichen die grundsätzlichen Bestrebungen innerhalb der EU, digitale Räume zu regulieren und insbesondere Kinder und Jugendliche vor den potenziellen Risiken zu schützen. Aber nicht nur innerhalb der EU beschäftigt sich der Gesetzgeber mit diesem Thema. Australien hat als erstes Land ein Gesetz verabschiedet, welches die Nutzung von sozialen Medien für Jugendliche unter 16 Jahren einschränkt. Die Anbietenden müssen demnach wirksame Mechanismen zur Altersverifikation einführen, um dies sicherzustellen.⁴⁷

Die folgenden Empfehlungen bieten einen umfassenden Ansatz, um die Regulierung von digitalen Diensten in diesen Bereichen zu stärken. Es ist entscheidend, dass Regulierungsmaßnahmen nicht nur die aktuellen Herausforderungen adressieren, sondern auch proaktiv zukünftige Entwicklungen berücksichtigen.

Entwicklung und Implementierung von Altersverifikationsstandards und weiteren technischen Lösungen



Praxisrelevanter Impuls von den Fachexperten aus dem UKE

Die **Implementierung von Altersverifikationssystemen** ist entscheidend, um den Zugang zu altersunangemessenen Inhalten zu kontrollieren. Um die Wirksamkeit dieser Systeme zu ermöglichen, sollten fortschrittliche Technologien wie bspw. **biometrische Daten** verwendet werden und mit **offiziellen Identifikationssystemen** verknüpft sein, um eine zuverlässige Altersüberprüfung zu gewährleisten. So würde direkt eine Sperrung gewisser Apps oder gar des gesamten Gerätes insbesondere zu Schlafenszeiten und zu Schulzeiten (für schulpflichtige Kinder) ermöglicht. Es könnten Pilotprojekte initiiert werden, um die Wirksamkeit verschiedener Technologien in der Praxis zu testen und zu evaluieren. Diese Pilotprojekte sollten in Zusammenarbeit mit Technologieanbietern und Forschungseinrichtungen durchgeführt werden, um innovative Lösungen zu fördern. Der Gesetzgeber sollte klare gesetzliche Vorgaben entwickeln, die die Implementierung solcher Altersverifikationssysteme für alle Anbieter digitaler Dienste regulieren. Diese Vorgaben sollten auch regelmäßige Überprüfungen und Zertifizierungen der Systeme vorschreiben, um deren Sicherheit und Effektivität sicherzustellen. Dabei sind datenschutzrechtliche Anforderungen zu berücksichtigen.

Es wird vorgeschlagen, dass digitale Dienste Mechanismen einführen, die bei Überschreitung der Nutzungszeiten automatisch Einschränkungen aktivieren, um das Bewusstsein für die Einhaltung der Regeln zu schärfen. Solche Mechanismen könnten beispielsweise die automatische Sperrung von Apps oder Geräten nach Ablauf der festgelegten Nutzungszeit umfassen. Im Falle von Apps oder Spielen können Mechanismen genutzt werden, welche das Nutzungs- und Spielerlebnis negative beeinflussen sobald eine definierte Nutzungsdauer überschritten ist, z.B. durch eine eingeschränkte Nutzung von Gamification und der damit verbundenen Mechanismen. Diese automatisierten Einschränkungen würden den Kindern klare Grenzen setzen und ihnen helfen, ein besseres Zeitmanagement zu entwickeln. Darüber hinaus könnten solche Systeme El-

tern entlasten, indem sie die Notwendigkeit verringern, ständig die Einhaltung der Bildschirmzeit zu überwachen. Langfristig könnten diese Maßnahmen dazu beitragen, dass Kinder ein gesundes Verhältnis zur digitalen Mediennutzung entwickeln und die Bedeutung von Regeln und deren Einhaltung besser verstehen.

Ein weiterer Aspekt, der berücksichtigt werden sollte, ist die Rolle der **Kommunikation zwischen Eltern und Kindern in Bezug auf die Nutzung digitaler Medien**. Offene und ehrliche Gespräche über die Gründe für die Begrenzung der Bildschirmzeit und die potenziellen Auswirkungen übermäßiger Nutzung können das Verständnis und die Akzeptanz der Kinder für diese Regeln fördern. Eltern sollten bestrebt sein, eine Umgebung zu schaffen, in der Kinder sich wohl fühlen, ihre Gedanken und Bedenken zu äußern. Dies kann dazu beitragen, dass Kinder die Regeln nicht als willkürliche Einschränkungen, sondern als Maßnahmen zum Schutz ihrer Gesundheit und ihres Wohlbefindens wahrnehmen. Darüber hinaus könnten Eltern alternative Aktivitäten fördern, die das Interesse der Kinder wecken und sie von digitalen Medien ablenken. Sport, kreative Hobbys oder gemeinschaftliche Aktivitäten können wertvolle Alternativen bieten, die nicht nur die Bildschirmzeit reduzieren, sondern auch die soziale und körperliche Entwicklung der Kinder fördern. Indem Eltern aktiv an diesen Aktivitäten teilnehmen, können sie auch die Bindung zu ihren Kindern stärken und positive Vorbilder für eine ausgewogene Lebensweise sein. Technologische Lösungen könnten auch durch pädagogische Ansätze ergänzt werden, die Kindern helfen, ein besseres Verständnis für die **Auswirkungen ihrer Mediennutzung** zu entwickeln. Bildungsprogramme, die sich mit Themen wie digitaler Kompetenz, Datenschutz und den potenziellen Risiken des Internets befassen, können Kinder dazu befähigen, informierte Entscheidungen über ihre Mediennutzung zu treffen. Schulen und Bildungseinrichtungen könnten eine wichtige Rolle bei der Vermittlung dieser Kenntnisse spielen und Eltern unterstützen, indem sie Ressourcen und Workshops anbieten. Schließlich ist es wichtig, dass die Entwicklung und Implementierung von Technologien zur Überwachung und Begrenzung der Bildschirmzeit unter Berücksichtigung ethischer und datenschutzrechtlicher Aspekte erfolgt. Der Schutz der Privatsphäre der Kinder sollte stets gewährleistet sein, und die eingesetzten Technologien sollten transparent und nachvollziehbar sein. Eltern sollten in der Lage sein, die Funktionsweise dieser Systeme zu verstehen und die Kontrolle über die gesammelten Daten zu behalten. Insgesamt erfordert die Bewältigung der Herausforderungen im Zusammenhang mit der Bildschirmzeit von Kindern einen ganzheitlichen Ansatz, der technologische, pädagogische und kommunikative Elemente integriert. Durch die Kombination dieser Ansätze können Eltern und Erziehungsberechtigte effektive Strategien entwickeln, um die Mediennutzung ihrer Kinder zu steuern und gleichzeitig deren Wohlbefinden und Entwicklung zu fördern.

Gesetzliche Rahmenbedingungen schaffen

Der Gesetzgeber sollte klare gesetzliche Vorgaben entwickeln, die die Implementierung solcher Altersverifikationssysteme für alle Anbieter digitaler Dienste verpflichtend machen. Diese Vorgaben sollten auch regelmäßige Überprüfungen und Zertifizierungen der Systeme vorschreiben, um deren Sicherheit und Effektivität sicherzustellen. Eine enge Zusammenarbeit mit der BNetzA ist hierbei essenziell, um sicherzustellen, dass die technischen Standards in die gesetzlichen Rahmenbedingungen integriert werden. Darüber hinaus sollte der Gesetzgeber Anreize für Anbieter schaffen, die frühzeitig und umfassend Altersverifikationssysteme implementieren, um die Akzeptanz und Verbreitung dieser Technologien zu fördern.

Aufklärungskampagnen für Eltern

Der Gesetzgeber sollte gemeinsam umfassende Aufklärungskampagnen initiieren, um Eltern über die Bedeutung und Funktionsweise der Altersverifikation zu informieren. Hierbei könnten Informationsmaterialien und Online-Ressourcen bereitgestellt werden, die Eltern dabei unterstützen, die Online-Aktivitäten ihrer Kinder besser zu überwachen und zu verstehen. Ein gutes Beispiel hierfür ist der Medienratgeber "SCHAU HIN!", der in Zusammenarbeit mit dem Programmberatung für Eltern e.V., den Landesmedienanstalten, dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und der Telekom erstellt wurde. Dieser Ratgeber bietet Orientierung und Hilfestellungen für Eltern, wie sie ihre Kinder im Umgang mit Medien stärken. Diese Kampagnen und Projekte sollten auch Workshops und Seminare umfassen, um den direkten Austausch mit Eltern zu fördern. Zudem könnten Partnerschaften mit Schulen und Bildungseinrichtungen eingegangen werden, um die Aufklärung direkt in den Bildungsalltag zu integrieren.



Praxisrelevanter Impuls von den Fachexperten aus dem UKE

Mehrsprachige Beratungs- und Aufklärungsangebote spielen eine entscheidende Rolle. Sie bieten nicht nur Informationen in verschiedenen Sprachen an, sondern berücksichtigen auch kulturelle Unterschiede und spezifische Bedürfnisse von Menschen mit Migrationshintergrund. Diese Angebote können die Hemmschwelle senken, indem sie Barrieren abbauen, die durch Sprachunterschiede und kulturelle Missverständnisse entstehen. Insbesondere für Eltern mit Migrationshintergrund ist es wichtig, Zugang zu solchen Ressourcen zu haben, da sie oft mit zusätzlichen Herausforderungen konfrontiert sind. Mehrsprachige Angebote können ihnen helfen, sich über die Risiken und Chancen digitaler Medien zu informieren und Strategien zu entwickeln, um ihre Kinder effektiv zu unterstützen. Durch den Zugang zu Informationen in ihrer eigenen Sprache können Eltern besser nachvollziehen, welche Inhalte ihre Kinder konsumieren und wie sie diese Inhalte kritisch hinterfragen können.

Internationale Zusammenarbeit

Eine enge Zusammenarbeit mit internationalen Regulierungsbehörden ist empfehlenswert, um globale Standards und Best Practices für die Altersverifikation zu entwickeln. Durch den Austausch von Erkenntnissen und Technologien kann die Effektivität der Altersverifikationssysteme weiter verbessert werden, was letztlich zu einem besseren Schutz von Minderjährigen führt. Die BNetzA könnte hierbei als zentrale Koordinationsstelle fungieren, um den internationalen Dialog zu fördern. Der Gesetzgeber sollte zudem internationale Abkommen unterstützen, die den grenzüberschreitenden Schutz von Minderjährigen im digitalen Raum stärken.

Etablierung von Feedback-Mechanismen

Es könnten Kanäle eingerichtet werden, über die Nutzende und Fachleute Feedback zu den Altersverifikationssystemen geben können. Dieses Feedback ist wertvoll, um kontinuierliche Verbesserungen an den Systemen vorzunehmen und sicherzustellen, dass sie den sich ändernden Anforderungen der digitalen Landschaft gerecht werden. Der Gesetzgeber könnte diese Feedback-Mechanismen durch gesetzliche Vorgaben unterstützen, die die Berücksichtigung von Nutzerfeedback in der Weiterentwicklung der Systeme vorschreiben. Darüber hinaus könnten regelmäßige öffentliche Konsultationen durchgeführt werden, um die Meinungen und Erfahrungen der breiten Öffentlichkeit einzubeziehen.

Einführung strengerer Löschrichtlinien

In Zusammenarbeit mit dem Gesetzgeber sollten gesetzliche Vorgaben entwickelt werden, die Anbieter digitaler Dienste verpflichten, gemeldete unangemessene Inhalte innerhalb eines festgelegten Zeitrahmens zu überprüfen und zu entfernen. Der Einsatz von KI-basierten Systemen zur automatischen Erkennung und Entfernung solcher Inhalte sollte gefördert werden, um die Effektivität dieser Maßnahmen zu erhöhen. Zudem sollten regelmäßige Transparenzberichte vorgeschrieben werden, um die Rechenschaftspflicht der Anbieter zu stärken. Unabhängige Organisationen könnten in die Überprüfung der Effektivität der Löschrichtlinien eingebunden werden, um eine objektive Bewertung sicherzustellen.

Stärkung der Medienkompetenz

Um Suchtgefahren zu minimieren, sollten der Gesetzgeber Bildungsprogramme in Schulen fördern, die den verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien lehren. Medienkompetenz-Initiativen wie das Internet-ABC der Landesmedienanstalten könnten durch Elternworkshops und die Bereitstellung von Online-Ressourcen ergänzt werden, um das Bewusstsein für die Risiken und Chancen der digitalen Welt zu schärfen. Die Zusammenarbeit mit Nichtregierungsorganisationen, die sich auf die Förderung von Medienkompetenz spezialisiert haben, sollte unterstützt werden, um diese Bemühungen zu verstärken.



Praxisrelevanter Impuls von den Fachexperten aus dem UKE

Der Gesetzgeber sollte klare Regelungen entwickeln, die Anbieter digitaler Dienste verpflichten, Inhalte zu regulieren, die Suchtverhalten fördern, wie z. B. Glücksspiel-Apps oder die exzessive Nutzung von sozialen Medien. Eine verpflichtende **Alterskennzeichnung nach dem Vorbild der FSK** könnte eingeführt werden, die sich an der Nutzung von Glücksspielelementen, Gamification, zahlreichen Dark Patterns, in die App integrierten Bezahlsystemen oder Lootboxen orientiert. Digitale Dienste mit solchen Mechanismen sollten eine hohe Altersfreigabe erhalten. Diese Einstufung sollte regelmäßig überprüft und anhand technischer Entwicklungen oder neuer wissenschaftlicher Erkenntnisse angepasst werden. Ergänzend könnten **verpflichtende Kennzeichnungspflichten** und Nutzungsbeschränkungen dazu beitragen, die Exposition gegenüber potenziell süchtig machenden Inhalten zu reduzieren.

Weiterhin sind Minderjährige oft nicht in der Lage, die finanziellen Konsequenzen ihrer Ausgaben vollständig zu überblicken. Dies kann zu unkontrollierten Ausgaben führen, die sowohl für die Eltern als auch für die Kinder problematisch sein können. Eine der vorgeschlagenen Maßnahmen zur Regulierung ist die **Einholung der Zustimmung der Eltern für jeden Kauf**. Dies könnte durch die Implementierung eines Systems erreicht werden, bei dem Eltern eine Benachrichtigung erhalten und den Kauf genehmigen müssen, bevor er abgeschlossen wird. Ein solches System würde nicht nur die Kontrolle der Eltern über die Ausgaben ihrer Kinder verstärken, sondern auch eine Gelegenheit bieten, mit den Kindern über verantwortungsbewusstes Konsumverhalten zu sprechen. Gesetzgeber könnten Richtlinien entwickeln, die sicherstellen, dass die Rechte der Kinder geschützt werden und dass sie nicht durch aggressive Marketingstrategien oder manipulative Taktiken zu unüberlegten Käufen verleitet werden.

Schutz vor manipulativer Werbung

Um Kinder und Jugendliche vor manipulativer Werbung zu schützen, sollte der Gesetzgeber gezielte Werbung an Minderjährige strenger regulieren. Anbieter sollten verpflichtet werden, offenzulegen, welche Daten für die Ausspielung von Werbung an Minderjährige verwendet werden. Die Begrenzung der Datensammlung und die Einführung von Elternkontrollen könnten ebenfalls dazu beitragen, die Exposition gegenüber schädlichen Produkten zu reduzieren. Regelmäßige Überprüfungen der Werberichtlinien wären notwendig, um sicherzustellen, dass sie den neuesten gesetzlichen Anforderungen entsprechen.

Förderung der Zusammenarbeit zwischen Diensteanbietern und Behörden

Es sollte die Zusammenarbeit zwischen Diensteanbietern und Behörden gefördert werden, um die Durchsetzung von Jugendschutzmaßnahmen zu verbessern. Gemeinsame Arbeitsgruppen und ein kontinuierlicher Dialog könnten helfen, aktuelle Herausforderungen und Entwicklungen zu besprechen. Die Entwicklung gemeinsamer Standards und die Unterstützung bei der Durchsetzung von Jugendschutzmaßnahmen wären ebenfalls wichtige Schritte.



Praxisrelevanter Impuls von den Fachexperten aus dem UKE

Es wird vorgeschlagen, eine unabhängige Stelle zur Überprüfung der Wirksamkeit von Maßnahmen zur Suchtprävention und zum Schutz von Kindern und Jugendlichen zu schaffen. Eine solche Stelle könnte als zentrale Anlaufstelle fungieren, die nicht nur die bestehenden Maßnahmen evaluiert, sondern auch neue Ansätze und Strategien entwickelt, um den Herausforderungen im Bereich der Suchtprävention gerecht zu werden. Die regelmäßige Veröffentlichung von Berichten durch diese unabhängige Stelle würde Transparenz schaffen und das Vertrauen der Öffentlichkeit in die getroffenen Maßnahmen stärken. Diese Berichte könnten detaillierte Analysen darüber enthalten, welche Maßnahmen besonders effektiv sind und welche möglicherweise überarbeitet oder ergänzt werden müssen. Darüber hinaus könnten sie Empfehlungen für politische Entscheidungsträger enthalten, um die Strategien zur Suchtprävention kontinuierlich zu verbessern.

Ein weiterer Vorteil einer solchen unabhängigen Stelle wäre die Möglichkeit, internationale Best Practices zu identifizieren und in die nationale Strategie zu integrieren. Durch den Austausch mit ähnlichen Institutionen in anderen Ländern könnte die Stelle von deren Erfahrungen profitieren und innovative Ansätze übernehmen, die sich anderswo als erfolgreich erwiesen haben. Zudem könnte die unabhängige Stelle eine wichtige Rolle bei der Sensibilisierung der Öffentlichkeit spielen. Durch Aufklärungskampagnen und Informationsveranstaltungen könnte sie das Bewusstsein für die Risiken von Suchtverhalten schärfen und präventive Maßnahmen fördern. Besonders im Hinblick auf den Schutz von Kindern und Jugendlichen wäre es entscheidend, Eltern, Lehrer und andere Bezugspersonen über die Anzeichen von Suchtverhalten und die verfügbaren Unterstützungsangebote zu informieren. Insgesamt würde die Schaffung einer solchen unabhängigen Stelle nicht nur zur Verbesserung der Suchtprävention beitragen, sondern auch einen wertvollen Beitrag zum Schutz der Gesundheit und des Wohlbefindens von Kindern und Jugendlichen leisten.

Entwicklung von Präventionsprogrammen gegen Internetnutzungsstörung

Der Gesetzgeber sollte die Entwicklung und Förderung von Präventionsprogrammen gegen Internetnutzungsstörung unterstützen. Schulbasierte Präventionsprogramme und gemeindebasierte Initiativen könnten dazu beitragen, das Bewusstsein für die Risiken der digitalen Welt zu schärfen. Online-Ressourcen und Unterstützung für Betroffene sowie die

Förderung von Forschung und Aufklärung zu den Ursachen und Auswirkungen der Internetnutzungsstörung wären ebenfalls wichtige Schritte. Diese Programme sollten evidenzbasierte Präventionsstrategien entwickeln, um effektiv gegen Internetnutzungsstörung vorzugehen.

Regelmäßige Überprüfung der gesetzlichen Rahmenbedingungen

Der Gesetzgeber sollte die gesetzlichen Rahmenbedingungen regelmäßig überprüfen und an die sich schnell ändernde digitale Landschaft anpassen. Eine **dynamische Gesetzgebung**, die flexibel genug ist, um sich an neue **Entwicklungen anzupassen**, ist entscheidend. Feedback-Schleifen, die es Nutzenden und Fachpersonen ermöglichen, Rückmeldungen zu bestehenden Gesetzen zu geben, könnten deren Wirksamkeit bewerten. Internationale Zusammenarbeit zur **Entwicklung globaler Standards und Best Practices** wäre ebenfalls von Vorteil. Fortlaufende Schulungen für Regulierungsbehörden stellen sicher, dass sie über die neuesten Entwicklungen und Technologien informiert sind, um fundierte Entscheidungen treffen zu können.

4 Abschließende Betrachtung

Die zusammenfassende Analyse des Suchtpotenzials digitaler Dienste hat ergeben, dass daraus gesundheitliche und soziale Auswirkungen auf die Betroffenen resultieren können. Digitale Dienste setzen gezielt verschiedene Mechanismen und Strukturen ein, um das *User Engagement* der Nutzenden zu steigern, was in Kombination mit weiteren Faktoren zu einer Entwicklung von Suchtverhalten oder gar der Internetnutzungsstörung führen kann. Dabei spielen sowohl individuelle Faktoren wie Alter, Geschlecht und Bildungsniveau als auch die spezifischen Eigenschaften der digitalen Dienste, einschließlich ihrer Struktur, Funktionsweise und Geschäftsmodelle, eine entscheidende Rolle bei der Entstehung und Aufrechterhaltung dieser Internetnutzungsstörung. Verschiedene Modelle verdeutlichen, wie biopsychosoziale, Umwelt- und medienbedingte Faktoren zusammenwirken und suchtähnliches Verhalten fördern können. Besonders gefährdet sind hierbei Jugendliche, die aufgrund ihrer besonderen Vulnerabilität verstärkt in den Fokus von Präventionsmaßnahmen geraten sollten. In der Konsequenz besteht eine Notwendigkeit, ein ganzheitliches Verständnis der Suchtgefahren digitaler Dienste zu entwickeln und die relevanten Einflussfaktoren für die Suchtentwicklung zu identifizieren. Eine erfolgreiche Prävention und Behandlung der Internetnutzungsstörung liegt in der Verantwortung der Betroffenen selbst und in der der Anbietenden digitaler Dienste. Dabei ist hervorzuheben, dass die Einführung von Maßnahmen zur Prävention der Internetnutzungsstörung sowie zu Verhaltensänderungen grundsätzlich im Widerspruch zum Geschäftsmodell der digitalen Dienste stehen, denn diese zielen darauf ab die Nutzungszeit zu maximieren. Somit ist insbesondere zum Schutz von vulnerablen Gruppen zu empfehlen, dass eine entsprechende verpflichtende Regulierung ausgewählter Mechanismen erfolgen sollte, unabhängig davon, wie gut Einzelne ihre Nutzung selbst regulieren können.

Ein entsprechender ganzheitlicher Ansatz umfasst somit regulatorische und gesellschaftliche Maßnahmen. Regulatorische Maßnahmen wie verstärkte Altersverifikation, Inhaltskontrollen und Berichtspflichten sind entscheidend, um den Zugang zu potenziell süchtig machenden Inhalten und digitalen Diensten zu beschränken und die Transparenz zu erhöhen. Internationale Zusammenarbeit und die Unterstützung von Aufsichtsbehörden wie der Bundesnetzagentur sind entscheidend, um die Einhaltung von Vorschriften sicherzustellen. Gesellschaftliche Maßnahmen spielen ebenfalls eine zentrale Rolle. Schulen können durch die Integration von Medienkompetenz in den Lehrplan und die Förderung von außerschulischen Aktivitäten zur Prävention der Internetnutzungsstörung beitragen. Eltern sind gefordert, klare Regeln aufzustellen, Medienkompetenz zu fördern und eine offene Kommunikation mit ihren Kindern zu pflegen. Unterstützungsangebote und gesetzliche Rahmenbedingungen können Eltern dabei helfen, ihre Rolle in der digitalen Erziehung erfolgreich zu meistern.

Insgesamt ist es das **Zusammenspiel von rechtlichen Rahmenbedingungen, technologischen Lösungen und Bildungsmaßnahmen**, das dazu beiträgt, die Gefahren der Internetnutzungsstörung effektiv zu minimieren und ein sicheres digitales Umfeld zu schaffen.

5 Abkürzungsverzeichnis

Abkürzung	Vollform
BBFC	British Board of Film Classification
CCE	Codice delle Comunicazioni Elettroniche
CNMC	Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia
DDG	Digitale-Dienste-Gesetz
DSA	Digital Services Act
FAZ	Frankfurter Allgemeine Zeitung
FOMO	Fear of Missing Out
FSK	Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft
ICD-11	International Classification of Diseases in der elften Fassung
I-PACE-Modell	Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution-Modell
ISPs	Internetdiensteanbietende
JMStV	Jugendmedienschutz-Staatsvertrag
JuSchG	Jugendschutzgesetz
KI	Künstliche Intelligenz
KJM	Kommission für Jugendmedienschutz
MeitY	Ministry of Electronics and Information Technology
MMORPGs	Massively Multiplayer Online Role-Playing Games
MOBA	Multiplayer-Online-Battle-Arenen
NICAM	Nederlands Instituut voor de Classificatie van Audiovisuele Media

Ofcom	Office of Communications
OSA	Online Safety Act
PvP	Player vs. Player
SAMHSA	Substance Abuse and Mental Health Services Administration
USK	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
XP-Punkte	Experience Points

6 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Trias-Modell samt der drei Faktoren, welche zur Suchtentwicklung beitragen	15
Abbildung 2: Suchterzeugender Mechanismen digitaler Dienste	20

7 Literaturverzeichnis

1. Digitale-Dienste-Gesetz vom 6. Mai 2024 (BGBl. 2024 I Nr. 149) - DDG -
2. Art. 1 Abs. 1 lit. b Richtlinie (EU) 2015/1535 des europäischen Parlamentes und des Rates vom 9. September 2015 über ein Informationsverfahren auf dem Gebiet der technischen Vorschriften und der Vorschriften für die Dienste der Informationsgesellschaft (*eCommerce-Richtlinie*).
3. Verordnung (EU) 2022/2065 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 19. Oktober 2022 über einen Binnenmarkt für digitale Dienste und zur Änderung der Richtlinie 2000/31/EG (Gesetz über digitale Dienste) – DSA –
4. Art. 3 Abs. 1 lit. i) DSA.
5. WHO Organization. International Classification of Diseases, Eleventh Revision (ICD-11). 2022.
<https://icd.who.int/en>
6. Rumpf HJ, Brand M, Rehbein F, Paschke K, Wölfling K, Dreier M. S1-Leitlinie Diagnostik und Therapie von Internetnutzungsstörungen. 076 – 011. AWMF online. 2024.
<https://register.awmf.org/de/leitlinien/detail/076-011>
7. Paschke K, Thomasius R. Digitale Mediennutzung und psychische Gesundheit bei Adoleszenten – eine narrative Übersicht. 1437-1588. Bundesgesundheitsblatt - Gesundheitsforschung - Gesundheitsschutz. 67(4). 2024.
<https://doi.org/10.1007/s00103-024-03848-y>
8. Paschke K, Thomasius R. Digitale-Medien-Nutzungsstörungen im Kindes- und Jugendalter. 1433-0474. Monatsschrift Kinderheilkunde. 173(1). 2024.
<https://doi.org/10.1007/s00112-024-02089-2>

9. Kielholz P, Ladewig D. Die Abhängigkeit von Drogen. 978-3-423-04134-8. München: Deutscher Taschenbuch-Verlag. 1973.

<https://d-nb.info/730121194>

10. Wartberg L, Thomasius R, Paschke K. The relevance of emotion regulation, procrastination, and perceived stress for problematic social media use in a representative sample of children and adolescents. 0747-5632. Computers in Human Behavior. 121. 2021.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106788>

11. Schettler LM, Thomasius R, Paschke K. Emotional dysregulation predicts problematic gaming in children and youths: A cross-sectional and longitudinal approach. 1435-165X. European Child & Adolescent Psychiatry. 33(2) 2024.

<https://doi.org/10.1007/s00787-023-02184-x>

12. Cloes J, Thomasius R, Paschke K. Internetnutzungsstörungen nach ICD-11. DNP Die Neurologie & Psychiatrie. 2024.

<https://doi.org/10.1007/s15202-024-6344-2>

13. Wiedemann H, Cloes J, Paschke K, Thomasius R. Übersichtsarbeiten / Review Articles. Neue Medien und Sucht im Kindes- und Jugendalter / New Media and Addiction in Youth. 0032-7034. Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie. 73(7). 2024.

<https://doi.org/10.13109/prkk.2024.73.7.604>

14. Paschke K, Holtmann M, Melchers P, Klein M, Schimansky G, Krömer T, et al. Medienbezogene Störungen im Kindes- und Jugendalter: Evidenzpapier der Gemeinsamen Suchtkommission der kinder und jugendpsychiatrischen und psychotherapeutischen Fachgesellschaft und Verbände (DGKJP, BAG, BKJPP). 1422-4917. Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie. 48(4) 2020.

<https://doi.org/10.1024/1422-4917/a000735>

15. Montag C, Walla P. Carpe diem instead of losing your social mind: Beyond digital addiction and why we all suffer from digital overuse. *Cogent Psychology*. 3(1) 2016.

<https://doi.org/10.1080/23311908.2016.1157281>

16. Vannucci A, Flannery KM, Ohannessian CM. Social media use and anxiety in emerging adults. 0165-0327. *Journal of Affective Disorders*. 207. 2017.

<https://doi.org/10.1016/j.jad.2016.08.040>

17. Przybylski AK, Weinstein N, Murayama K. Internet Gaming Disorder: Investigating the Clinical Relevance of a New Phenomenon. 0002-953X. *American Journal of Psychiatry*. 174(3). 2017.

<https://doi.org/10.1176/appi.ajp.2016.16020224>

18. Nielsen P, Favez N, Rigter H. Parental and Family Factors Associated with Problematic Gaming and Problematic Internet Use in Adolescents: a Systematic Literature Review. 2196-2952. *Current Addiction Reports*. 7(3). 2020.

<https://doi.org/10.1007/s40429-020-00320-0>

19. Vossen HGM, von den Eijnden RJM, Visser I. Parenting and Problematic Social Media Use: A Systematic Review. 2196-2952. *Current Addiction Reports*. 11(3). 2024.

<https://doi.org/10.1007/s40429-024-00559-x>

20. Philippi J, Simon-Kutscher K, Austermann MI, Thomasius R, Paschke K. Investigating Parental Factors for Adolescent Problematic Gaming and Social Media Use – A Cross-sectional and Longitudinal Approach. 1054-139X. *Journal of Adolescent Health*. 75(4) 2024.

<https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2024.06.012>

21. Kammerl R, Kramer M, Müller J, Potzel K, Tischer M, Wartberg L. Dark Patterns und Digital Nudging in Social Media - wie erschweren Plattformen ein selbstbestimmtes Medienhandeln? *Medien, BLM-Schriftreihe*. 110. 2023.

https://www.blm.de/de/infotehk/pressemitteilungen/2023.cfm?object_ID=19488&sCriteria=Band%20110

22. Antons S, Brand M. Das I-PACE Modell zur Beschreibung der Entstehung und Aufrechterhaltung von internetbezogenen Störungen und anderen Verhaltenssüchten. 1439-9903. Suchttherapie. 20(4) 2019.

<https://doi.org/10.1055/a-1018-4792>

23. Kammerl R, Kramer M, Potzel K, Wartberg L. Förderung von exzessivem Nutzungsverhalten bei Games. (KJM), Gutachten für die Kommission für Jugendmedienschutz. 2023.

<https://www.kjm-online.de/publikationen/studien-und-gutachten/foerderung-von-exzessivem-nutzungsverhalten-bei-games/>

24. Lenhart A. Teens, Social Media & Technology Overview 2015. Pew Research Center. 2015.

<https://www.pewresearch.org/internet/2015/04/09/teens-social-media-technology-2015/>

25. Jenny SE, Manning RD, Keiper MC, Olrich TW. Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of "Sport". 0033-6297. Quest. 69(1). 2016.

<https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>

26. Khamis S, Ang L, Welling R. Self-branding, 'micro-celebrity' and the rise of Social Media Influencers. 1939-2397. Celebrity Studies. 8(2). 2017.

<https://doi.org/10.1080/19392397.2016.1218292>

27. Enke N, Bigl B, Schubert M, Welker M. Studie zu Werbepraktiken und direkten Kaufappellen an Kinder in sozialen Medien. (KJM), Gutachten für die Kommission für Jugendmedienschutz. 2021.

<https://www.kjm-online.de/publikationen/studien-und-gutachten/studie-zu-werbepraktiken-und-direkten-kaufappellen-an-kinder-in-sozialen-medien/>

28. Flayelle M, Sigre-Leirós V, Ferrecchia L, Gainsbury S M, Billieux J. How does on-demand streaming technology promote binge-watching? An exploration and classification of streaming platform design features. *Psychology of Popular Media*. 2025.

<https://doi.org/10.1037/ppm0000579>

29. Müller N. Die Gefahren von sozialen KI- Chatbots. *Frankfurter Allgemeine*. 2024.

<https://www.faz.net/pro/digitalwirtschaft/kuenstliche-intelligenz/ki-chatbots-hat-ein-character-ai-bot-schuld-am-suizid-eines-14-jaehrigen-110076465.html>

30. Eysenck MW, Keane MT. *Cognitive Psychology: A student's handbook*. ISSN-9781315778006. Psychology Press. 2015.

<https://doi.org/10.4324/9781315778006>

31. Skinner BF. *Science and human behavior*. Macmillan. 1953.

<https://www.bfskinner.org/product/science-and-human-behavior-extended-edition-pdf/>

32. King D, Delfabbro P, Griffiths M. The Role of Structural Characteristics in Problematic Video Game Play: An Empirical Study. 1557-1882. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 9(3). 2011.

<https://doi.org/10.1007/s11469-010-9289-y>

33. Zendle D, Cairns P. Loot boxes are again linked to problem gambling: Results of a replication study. *PLOS ONE*. 14(3). 2019.

<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0213194>

34. Maier M, Harr R. Dark Design Patterns: An End-user Perspective. *Human Technology*. 16(2). 2020.

<https://psycnet.apa.org/record/2020-72517-003>

35. Thomasius R, Paschke K. Problematische Mediennutzung im Kindes- und Jugendalter in der post-pandemischen Phase. Ergebnisbericht 2023. Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ). 2023.

https://www.dak.de/dak/unternehmen/reporte-forschung/dak-studie-mediensucht-2023-24_56536#rtf-anchor-download-studie

36. Thomasius R, Holtmann M, Melchers P, Klein M, Schimansky G, Krömer T, et al. Positionspapier zu medienbezogenen Störungen im Kindes- und Jugendalter. Deutsche Gesellschaft für Kinder- und Jugendpsychiatrie, Psychosomatik und Psychotherapie. 2020.

<https://www.dgkjp.de/medienbezogene-stoerungen/>

37. Act to make provision for and in connection with the regulation by OFCOM of certain internet services; for and in connection with communications offences; and for connected purposes from 26th October 2023 - Online Safety Act 2023 (UK).

38. Sec. 215 (5) Online Safety Act 2023 (UK).

39. Sec. 79 (2) Online Safety Act 2023 (UK).

40. The Information Technology (Intermediary Guidelines and Digital Media Ethics Code) Rules, 2021, Vide G.S.R. 139(E), dated 25 February 2021, published in the Gazette of India, Extra., Pt. II, Sec. 3(i), dated 25 February 2021 – Information Technology Rules 2021 (Indien).

41. Sec.3 (1) lit. a Information Technology Rules 2021 (Indien).

42. Sec.4 Information Technology Rules 2021 (Indien).

43. Sec.4 (1) lit. a Information Technology Rules 2021 (Indien).

44. Sec.4 (1) lit. b Information Technology Rules 2021 (Indien).

45. Sec.16 Information Technology Rules 2021 (Indien).

46. Sec.3 (1) lit. j Information Technology Rules 2021 (Indien).

47. An Act relating to online safety for Australians, and for other purposes last updated 11th December 2024 - Online Safety Act 2021 (Australien).

48. Sec.65 (1) Online Safety Act 2021 (Australien).

49. Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien vom 10. September 2002, in der Fassung vom 30. Juni 2022 – JMStV –

50. § 5 JMStV.

51. Jugendschutzgesetz vom 23. Juli 2002 (BGBl. I S. 2730), in der Fassung vom 6. Mai 2024 (BGBl. 2024 I Nr. 149) – JuSchG –

52. 2023. Jahresbericht - Deepfakes, Hetze, Missbrauch: KI verschärft Risiken für Kinder und Jugendliche im Netz.

<https://www.jugendschutz.net/ueber-uns/jahresbericht>

53. Mediengesetz vom 29.12.2008 in der Fassung vom 01.01.2024 – Mediawet 2008 (Niederlande).

54. Artikel 4.1 f. Mediawet 2008.

55. Decreto Legislativo 31 luglio 2005, n. 177 – Testo unico dei servizi di media audiovisivi e radiofonici vom 31. Juli 2005 (Gesetz über audiovisuelle und Radio-Mediendienste).

56. Sec.12 (4) Online Safety Act (UK).

57. Gesetz zur Entwicklung eines Umfelds, das jungen Menschen eine sichere Internetnutzung ermöglicht. (Gesetz Nr. 79 von 20) vom 1. April, 5. Jahr von Reiwa (Japan).
58. Artikel 1 Gesetz über die Schaffung eines Umfelds, in dem Jugendliche das Internet sicher und seelenberuhigt nutzen können (Japan).
59. Artikel 11 f. Gesetz über die Schaffung eines Umfelds, in dem Jugendliche das Internet sicher und seelenberuhigt nutzen können (Japan).
60. Ley 13/2022, de 7 de julio, General de Comunicación Audiovisual (Spanien) – [Allgemeines Gesetz über die audiovisuelle Kommunikation].
61. Artikel 98 (2) des Allgemeinen Gesetzes über die audiovisuelle Kommunikation (Spanien).
62. Zhang, J.; Zhang, Q.; Xiao, B.; Cao, Y.; Chen, Y.; Li, Y. Parental Technoference and Child Problematic Media Use: Meta-Analysis. *Journal of Medical Internet Research*. (27). 2025
<https://doi.org/10.2196/57636>
63. Enfants et écrans À la recherche tu as du temps perdu. 2024 (Frankreich).
64. Hamburger Gymnasium wertet Handy-Verbot als Erfolg. *Hamburg Journal*. 2024.
<https://www.ndr.de/nachrichten/hamburg/Hamburger-Gymnasium-wertet-Handy-Verbot-als-Erfolg,schule3534.html#:~:text=Alle%20Sch%C3%BClerinnen%20und%20Sch%C3%BCler%20der,es%20nur%20in%20den%20Freistunden.>
65. Heimann R. Italien verbannt Handys aus Schulen. *zdfheute*. 2024.
<https://www.zdf.de/nachrichten/politik/ausland/italien-handyverbot-schulen-100.html?utm>

8 Glossar

Nachfolgend sind die Definitionen der kursiv hervorgehobenen Begriffe tabellarisch erfasst.

Begriff	Definition
<i>Binge Watching</i>	<i>Binge Watching</i> bezeichnet das aufeinanderfolgende Ansehen mehrerer Episoden einer Serie oder zusammenhängender audiovisueller Inhalte innerhalb eines zusammenhängenden Zeitraums, oft ohne geplante Unterbrechungen.
<i>Cue-Reactivity</i>	Das <i>Cue-Reactivity</i> -Konzept legt nahe, dass eine Stimulierung eine psychologische Reaktion und ein bestimmtes Verlangen beeinflussen kann, welches zu einem spezifischen Verhalten führt.
<i>Dark Pattern</i>	Ein <i>Dark Pattern</i> ist ein manipulatives Designelement, welches Nutzende zu ungewollten Handlungen verleiten kann, wie etwa der übermäßigen Nutzung eines digitalen Dienstes.
<i>Digital Nudging</i>	<i>Digital Nudging</i> beschreibt das Design von Elementen auf digitalen Benutzeroberflächen, welche die Entscheidungsfindung von Nutzenden beeinflusst und sie in eine gewünschte Richtung lenken soll.
<i>Fear of Missing Out (FOMO)</i>	Die <i>Fear of Missing Out</i> (deutsch: Angst, etwas zu verpassen) bezeichnet eine medienpsychologische Erfahrung, die durch die persistente Besorgnis charakterisiert ist, dass andere Menschen wertvolle, bereichernde oder angenehme Erfahrungen machen könnten, an denen man selbst nicht teilnimmt.
<i>Flow-Erleben</i>	Das <i>Flow-Erleben</i> ist ein Zustand intensiver Konzentration und des völligen Aufgehens in einer Tätigkeit, bei dem die Zeit oft wie im Flug vergeht. Es entsteht, wenn die Anforderungen der Aufgabe optimal zu den Fähigkeiten der Person passen.

<i>Friend Spam/Impersonation</i>	<i>Friend Spam/Impersonation</i> bezeichnet eine Technik in digitalen Diensten, bei der Nutzende unbewusst Spam-Nachrichten oder unaufgeforderte Einladungen an ihre Freunde oder Kontakte senden.
<i>Gamification</i>	<i>Gamification</i> bezeichnet den Einsatz spieltypischer Elemente und Mechaniken, wie Punkte, Ranglisten, Abzeichen oder Herausforderungen, in einem nicht-spielerischen Kontext, um Motivation, Engagement und Verhalten zu beeinflussen. Ziel ist es, durch die Anwendung von Prinzipien aus der Spielpsychologie intrinsische und extrinsische Anreize zu schaffen, die Nutzende zu bestimmten Handlungen oder Zielen bewegen.
<i>Infinite Scrolling</i>	<i>Infinite Scrolling</i> bezeichnet ein Interaktionsdesign in digitalen Anwendungen, bei dem Inhalte kontinuierlich geladen werden, während der Nutzende scrollt, ohne dass eine explizite Seitennavigation erforderlich ist.
<i>Level-Ups</i>	<i>Level-Up</i> bezeichnet das Erreichen einer höheren Stufe oder eines fortgeschrittenen Levels innerhalb eines Systems, basierend auf der Ansammlung von Erfahrungspunkten oder dem Erreichen spezifischer Leistungsziele.
<i>Lootboxen</i>	<i>Lootboxen</i> sind virtuelle Gegenstände in Videospiele, die oft in Form von Truhen oder Paketen auftreten und eine zufällige Auswahl an Belohnungen enthalten, wie seltene Gegenstände, Waffen oder Charakter-Skins.
<i>Nagging</i>	<i>Nagging</i> bezeichnet wiederholte Aufforderungen, bestimmte Aktionen durchzuführen, die nicht im Interesse der nutzenden Person liegen.
<i>Obstruction</i>	<i>Obstruction</i> erschwert bestimmte Aktionen, um die Nutzenden zu einer gewünschten Handlung zu drängen.
<i>Pay-to-Skip</i>	<i>Pay-to-Skip</i> bezeichnet ein monetäres Modell in digitalen Diensten, bei dem Nutzende gegen Bezahlung bestimmte Inhalte oder Prozesse, wie Werbung oder Wartezeiten, überspringen können.
<i>Playing by Appointment</i>	<i>Playing by Appointment</i> bezeichnet ein Spiele- und Interaktionsmuster in digitalen Diensten, bei dem Nutzende zu bestimmten Zeitpunkten oder innerhalb festgelegter Zeitfenster spezifische Spielinhalte, Belohnungen oder Ereignisse wahrnehmen können.

<i>Positive Patterns</i>	<i>Positive Patterns</i> sind Gestaltungsprinzipien für digitale Dienste, die darauf abzielen, das Nutzerverhalten in ethisch vertretbare und gesundheitsfördernde Bahnen zu lenken.
<i>Reality Checks</i>	<i>Reality Checks</i> sind regelmäßige Pop-up-Benachrichtigungen bei Online-Casinos, die Spielende daran erinnern, wie lange sie bereits spielen.
<i>S1-Leitlinie</i>	Die <i>S1-Leitlinie</i> ist eine medizinische Leitlinie, die von einer Expertengruppe im informellen Konsens erarbeitet wird. Sie bietet Empfehlungen zur Diagnostik und Therapie von Erkrankungen, einschließlich psychischer Störungen.
<i>Sensation Seeking</i>	<i>Sensation Seeking</i> bezeichnet das Persönlichkeitsmerkmal, ein ausgeprägtes Bedürfnis nach neuartigen, intensiven und erregenden Erfahrungen zu haben.
<i>Sneaking</i>	<i>Sneaking</i> bezeichnet in digitalen Kontexten die Praxis, bei der Informationen oder Aktionen absichtlich verborgen oder verschleiert werden, sodass Nutzende diese unbewusst ausführen.
<i>Social Pyramid Scheme</i>	Mit dem <i>Social Pyramid Scheme</i> werden die Nutzenden dazu gebracht, ihre Freunde einzuladen, um Vorteile zu erhalten.
<i>Streaks</i>	Tägliche <i>Streaks</i> ist ein Konzept in digitalen Anwendungen, das darauf abzielt, Nutzende zu motivieren, regelmäßig eine bestimmte Aufgabe oder Aktivität durchzuführen. Ein <i>Streak</i> bezeichnet eine ununterbrochene Serie von Tagen, an denen die Nutzenden eine festgelegte Handlung ausführen, wie etwa das Einloggen in eine App oder das Erreichen eines Ziels.
<i>User Engagement</i>	<i>User Engagement</i> bezeichnet den Zustand aktiver, kognitiver und emotionaler Involvement einer Person bei der Interaktion mit einem digitalen System, Produkt oder Dienst. Es umfasst Aspekte wie Aufmerksamkeit, Motivation, Nutzungsfrequenz und die Qualität der Interaktion.
<i>Time-Out</i>	Ein <i>Time-Out</i> ist der Entzug von Privilegien oder Vorteilen einer nutzenden Person. Sollte eine nutzende Person z.B. (wiederholt) gegen die Gemeinschaftsrichtlinien verstoßen, wird diese für eine bestimmte Zeit deaktiviert oder gesperrt. Dieser Entzug der Möglichkeit, Beiträge zu posten oder zu interagieren, kann ein wirksames Mittel sein, um die Einhaltung der Regeln zu fördern.

9 Rechtsgrundlagenverzeichnis

Nachfolgend sind die Rechtsgrundlagen tabellarisch erfasst.

Australien

Kurzform	Vollform
OSA	Online Safety Act 2021 (Australien)

Deutschland

DDG	Digitale-Dienste-Gesetz vom 6. Mai 2024 (BGBl. 2024 I Nr. 149)
DSA	Verordnung (EU) 2022/2065 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 19. Oktober 2022 über einen Binnenmarkt für digitale Dienste und zur Änderung der Richtlinie 2000/31/EG (Gesetz über digitale Dienste)
JuSchG	Jugendschutzgesetz vom 23. Juli 2002 (BGBl. I S. 2730), das zuletzt durch Artikel 12 des Gesetzes vom 6. Mai 2024 (BGBl. 2024 I Nr. 149) geändert worden ist
JMStV	Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien vom 10. September 2002, in der Fassung vom 30. Juni 2022 – JMStV –

Großbritannien

OSA 2023	Online Safety Act 2023
----------	------------------------

Indien

ITR	The Information Technology (Intermediary Guidelines and Digital Media Ethics Code) Rules, 2021, Vide G.S.R. 139(E), dated 25 February 2021, published in the Gazette of India, Extra., Pt. II, Sec. 3(i) , dated 25 February 2021
-----	--

Italien

-	Codice delle comunicazioni elettroniche – Decreto legislativo 259/2003
-	Decreto Legislativo 31 luglio 2005, n. 177 – Testo unico dei servizi di media audiovisivi e radiofonici vom 31. Juli 2005 (Gesetz über audiovisuelle und Radio-Mediendienste)

Japan

-	Gesetz zur Entwicklung eines Umfelds, das jungen Menschen eine sichere Internetnutzung ermöglicht (Gesetz Nr. 79 von 20) vom 1. April, 5. Jahr von Reiwa
---	--

Niederlande

Mediawet	-
----------	---

Spanien

-	Ley 13/2022, de 7 de julio, General de Comunicación Audiovisual (Spanien) – [Allgemeines Gesetz über die audiovisuelle Kommunikation]
---	---

Deloitte.

Deloitte bezieht sich auf Deloitte Touche Tohmatsu Limited (DTTL), ihr weltweites Netzwerk von Mitgliedsunternehmen und ihre verbundenen Unternehmen (zusammen die „Deloitte-Organisation“). DTTL (auch „Deloitte Global“ genannt) und jedes ihrer Mitgliedsunternehmen sowie ihre verbundenen Unternehmen sind rechtlich selbstständige und unabhängige Unternehmen, die sich gegenüber Dritten nicht gegenseitig verpflichten oder binden können. DTTL, jedes DTTL-Mitgliedsunternehmen und verbundene Unternehmen haften nur für ihre eigenen Handlungen und Unterlassungen und nicht für die der anderen. DTTL erbringt selbst keine Leistungen gegenüber Kunden. Weitere Informationen finden Sie unter www.deloitte.com/de/UeberUns.

Deloitte bietet branchenführende Leistungen in den Bereichen Audit und Assurance, Steuerberatung, Consulting, Financial Advisory und Risk Advisory für nahezu 90% der Fortune Global 500®-Unternehmen und Tausende von privaten Unternehmen an. Rechtsberatung wird in Deutschland von Deloitte Legal erbracht. Unsere Mitarbeitenden liefern messbare und langfristig wirkende Ergebnisse, die dazu beitragen, das öffentliche Vertrauen in die Kapitalmärkte zu stärken, die unsere Kunden bei Wandel und Wachstum unterstützen und den Weg zu einer stärkeren Wirtschaft, einer gerechteren Gesellschaft und einer nachhaltigen Welt weisen. Deloitte baut auf eine über 175-jährige Geschichte auf und ist in mehr als 150 Ländern tätig. Erfahren Sie mehr darüber, wie die rund 457.000 Mitarbeitenden von Deloitte das Leitbild „making an impact that matters“ täglich leben: www.deloitte.com/de.

Diese Veröffentlichung ist nicht geeignet, um geschäftliche oder finanzielle Entscheidungen zu treffen oder Handlungen vorzunehmen. Hierzu sollten Sie sich von einem qualifizierten Berater in Bezug auf den Einzelfall beraten lassen.

Es werden keine (ausdrücklichen oder stillschweigenden) Aussagen, Garantien oder Zusicherungen hinsichtlich der Richtigkeit oder Vollständigkeit der Informationen in dieser Veröffentlichung gemacht, und weder DTTL noch ihre Mitgliedsunternehmen, verbundene Unternehmen, Mitarbeiter oder Bevollmächtigten haften oder sind verantwortlich für Verluste oder Schäden jeglicher Art, die direkt oder indirekt im Zusammenhang mit Personen entstehen, die sich auf diese Veröffentlichung verlassen. DTTL und jede ihrer Mitgliedsunternehmen sowie ihre verbundenen Unternehmen sind rechtlich selbstständige und unabhängige Unternehmen.

