Katholischer Deutscher Frauenbund

BESCHLUSS

Schutz von Kindern und Jugendlichen im Hinblick auf Social Media und Mobile Gaming durch Umsetzung von technischen Standards

Digitale Plattformen, soziale Netzwerke und Online-Spiele bestimmen heute maßgeblich den Alltag von Kindern und Jugendlichen. Viele dieser Angebote basieren auf algorithmischen Systemen, die Aufmerksamkeit maximieren, Verhalten beeinflussen und kommerzielle Interessen über das Kindeswohl stellen. Kinder und Jugendliche können ihre Rechte im digitalen Raum nicht selbst schützen. Dafür braucht es klare technische, regulatorische und strukturelle Rahmenbedingungen, die Plattformen verpflichten, sichere digitale Umgebungen für Minderjährige bereitzustellen.

Der Bundesvorstand wird beauftragt, sich an die verantwortlichen Ministerien zu wenden und folgende Anliegen zu bekräftigen:

- Die konsequente und technisch wirksame **Umsetzung des Digital Services Act (DSA).** Dazu gehören verpflichtende Risikoanalysen für algorithmische Systeme, transparente Schnittstellen für Forschung und Aufsicht sowie unabhängige Audits, die die Auswirkungen von Empfehlungsmechanismen auf Minderjährige überprüfen. Manipulative Designs wie Dark Patterns, Autoplay-Funktionen oder Infinite-Scroll-Mechanismen müssen für Kinder und Jugendliche eingeschränkt oder vollständig deaktiviert werden. Ebenso sollen Plattformen verpflichtet werden, **sichere Standardeinstellungen** bereitzustellen, die personalisierte Werbung und algorithmische Profilbildung für Minderjährige ausschließen. Studien zeigen, dass problematische Social-Media-Nutzung bei Jugendlichen in den vergangenen Jahren deutlich zugenommen hat und inzwischen rund elf Prozent betrifft. (1)
- Ein zentraler Baustein für wirksamen Jugendschutz ist eine **sichere und datensparsame Altersverifikation**. Wir setzen uns dafür ein, dass interoperable europäische Lösungen wie die **EUDI-Wallet** genutzt werden, um Alterskontrollen zuverlässig und ohne unnötige Datensammlung umzusetzen. Nur wenn Plattformen das Alter ihrer Nutzerinnen und Nutzer verlässlich kennen, können Schutzmechanismen greifen. Die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz weist seit Jahren darauf hin, dass ohne Altersverifikation weder Jugendschutzfilter noch technische Schutzmaßnahmen wirksam funktionieren. *(2)*
- Auch Glücksspielmechanismen in digitalen Spielen stellen ein erhebliches Risiko dar. Lootboxen und In-App-Käufe müssen für Minderjährige klar reguliert werden. Dazu gehören transparente Gewinnwahrscheinlichkeiten, technische Ausgabenbegrenzungen und eine eindeutige Kennzeichnung solcher Inhalte.

Katholischer Deutscher Frauenbund e.V.
Bundesverband · Kaesenstraße 18 · 50677 Köln · Tel. 0221 860920 · Fax 0221 8609279
bundesverband@frauenbund.de · www.frauenbund.de

Pax-Bank Köln · IBAN DE05 3706 0193 0010 5510 13 · BIC GENODED1PAX
Vereinsregister 7538 (Amtsgericht Köln) · Steuer-Nr. 214/5859/0192

Rund zwölf Prozent der Jugendlichen zeigen bereits problematisches Spielverhalten, bei Jungen sogar sechzehn Prozent. *(3)*

- Zudem erhöhen **algorithmisch gesteuerte Wirkmechanismen** das Suchtpotenzial digitaler Angebote. Viele Spiele passen **Belohnungsintervalle, Schwierigkeitsgrade** und **reizverstärkende Elemente** dynamisch an das Nutzungsverhalten an. Diese personalisierten Mechanismen orientieren sich an bekannten Mustern aus dem Glücksspielbereich und können insbesondere bei Minderjährigen zu einer schnellen Verfestigung problematischer Nutzung beitragen. Daher braucht es klare gesetzliche Vorgaben, dass digitale Angebote für Minderjährige so gestaltet sind, damit solche Mechanismen vollständig ausgeschlossen werden.
- Darüber hinaus muss die **Rechtsdurchsetzung** im digitalen Raum verbessert werden. Plattformen sollen verpflichtet werden, Meldewege für Minderjährige deutlich zu vereinfachen, Moderationsentscheidungen transparent zu dokumentieren und automatisierte Systeme zur Erkennung rechtswidriger Inhalte weiterzuentwickeln. Algorithmen müssen in der Lage sein, Muster von Belästigung, Grooming oder gezielter Rufschädigung frühzeitig zu erkennen und zu melden.
- Schließlich braucht es sichtbare, **standardisierte Warnhinweise zu Risiken** digitaler Medien – ähnlich den Warnhinweisen auf Zigarettenverpackungen. Diese Hinweise sollen automatisch eingeblendet werden, wenn Minderjährige bestimmte Nutzungsgrenzen überschreiten oder mit riskanten Mechanismen wie Glücksspiel-Elementen oder algorithmischer Manipulation konfrontiert sind. Begleitende **bundesweite Aufklärungskampagnen**, zum Beispiel durch die Nutzung von Schautafeln, können dazu beitragen, dass Eltern und Jugendliche Risiken besser einschätzen. Untersuchungen zeigen, dass Aufklärung das empfohlene Mindestalter für Smartphone- und Social-Media-Nutzung deutlich erhöht. *(4)*

Beschluss der KDFB-Bundesdelegiertenversammlung, 25.10.2026

Fußzeilen:
(1): WHO HBSC-Studie 2024: Anstieg problematischer Social-Media-Nutzung von 7 % auf 11 %; 12 % der Jugendlichen durch problematisches Gaming gefährdet.)
(2) Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ), 2025: Forderung nach verpflichtender Altersverifikation.
(3) WHO HBSC-Studie 2024: Anstieg problematischer Social-Media-Nutzung von 7 % auf 11 %; 12 % der Jugendlichen durch problematisches Gaming gefährdet.
(4) BiB-Analyse 2025: Aufklärung über digitale Risiken erhöht das empfohlene Mindestalter für Smartphone-Nutzung.