

Swenja Wütscher: Gewaltinhalte im Netz: Social Media und Gamification verändern die Dynamik

Die Verbreitung und Rezeption von Gewaltinhalten hat sich durch den Einfluss von Social Media und Gamification drastisch verändert. Jugendliche stoßen nicht mehr primär über spezialisierte Websites auf drastische Darstellungen, sondern direkt in Sozialen Netzwerken durch Algorithmen und Hashtags. Das stellt den Kinder- und Jugendmedienschutz vor erhebliche Herausforderungen, so der Report von jugenschutz.net.

Empfehlungsalgorithmen, Hashtags und indirekte Darstellungen in Reaktionsvideos oder Erzählungen tragen zur Verbreitung bei. Plattformen wie TikTok und YouTube verbieten zwar solche Inhalte in ihren Richtlinien, doch Nutzer*innen umgehen diese Beschränkungen geschickt. KI-generierte Inhalte, wie Filmplakate im Stil von Animationsfilmen, und das Nachstellen von Gewaltvideos in Spielen wie Roblox zeigen eine neue Dimension der Verbreitung. Auch Challenges und Gamification-Elemente, die Gewaltinhalte als spielerische Herausforderungen präsentieren, tragen zur Normalisierung und emotionalen Distanzierung bei. Die Anpassung von Jugendschutzmaßnahmen an diese neuen Verbreitungsformen ist dringend erforderlich. Große Diensteanbieter wie Meta und Google untersagen zwar drastische Gewaltinhalte, aber die tatsächliche Kontrolle und Durchsetzung ist komplex. Zudem entstehen immer wieder neue Websites, die ähnliche Inhalte bereitstellen.

Für die medienpädagogische Praxis ist es wichtig, Kinder und Jugendliche über die Risiken aufzuklären und ihre Empathiefähigkeit zu fördern. Eine kritische Einordnung der Gründe für die Verbreitung solcher Videos ist notwendig.

<https://jugenschutz.net>