HANDLUNGSFELD MENSCHENHANDEL

Beyond the surface. Die digitale Dimension des Handels mit und der Ausbeutung von Kindern und Jugendlichen

POLICY BRIEF

Der digitale Raum ist seit Jahren zu einem wichtigen Element gesellschaftlichen Lebens geworden und prägt Lebensrealitäten, Gemeinschaften sowie Interaktions- und Kommunikationsweisen. Dies betrifft ebenfalls Kriminalitätsphänomene, Täter(*innen)strukturen und die Entstehung neuer Konfrontations- und Interaktionsrisiken. Kinder und Jugendliche verbringen einen großen Teil ihrer Zeit online und sind dadurch mit neuen Gefahren konfrontiert.

Eine von ECPAT Deutschland e. V. beauftragte multidisziplinäre Studie untersucht die Bedeutung der digitalen Dimension des Handels mit und der Ausbeutung von Kindern und Jugendlichen. Die Studie geht über ein deliktisches Verständnis hinaus und nimmt Wirkweisen und Phänomene im digitalen Raum in den Fokus. Durch Expert*inneninterviews, Fallbeispiele, Hintergrundgespräche und Befragungen von Strafverfolgungsbehörden, Justiz, Fachberatungsstellen, Politik, Wissenschaft und digitalen Diensten im In- und Ausland ergibt sich ein vielschichtiges Bild der aktuellen Herausforderungen, Möglichkeiten und Handlungsnotwendigkeiten zum Kinderschutz vor Menschenhandel und Ausbeutung im digitalen Raum. Die Studie verdeutlicht, dass gesamtgesellschaftlich ein interprofessioneller und strukturierter Umgang sowie ein Verständnis für die Wirkweisen des Digitalen unerlässlich sind. Neben einer fundierten Wissensgrundlage bedarf es innovativer Aufklärungs-, Präventions-, Interventions- und Unterstützungsangebote. Akteur*innen aller Professionen sind hierbei gefordert, bewährte Maßnahmen und Konzepte der analogen Welt an digitale Gegebenheiten anzupassen und weiterzuentwickeln.

Der Policy Brief ist die Kurzfassung der Studie ›Beyond the surface. Die digitale Dimension des Handels mit und der Ausbeutung von Kindern und Jugendlichen‹. Abrufbar unter: www.ecpat.de/publikationen/#beyondthesurface.

Menschenhandel und Ausbeutung im digitalen Raum

Kinder und Jugendliche werden beim Gaming zum Übersenden intimer Aufnahmen gedrängt oder durch digitale Communities dazu gebracht, sich selbst zu verletzen. Eine vermeintlich harmlose Kleinanzeige endet für Kinder und Jugendliche in einer Ausbeutungssituation. In anderen Fällen werden sie mit künstlich generierten Darstellungen von sexualisierter Gewalt erpresst.

Ausbeutung und Menschenhandel erscheinen in vielfältiger Form digital oder sind erheblich durch Digitalität begünstigt. Die rechtliche Kategorisierung sowie aktuelle Datenerhebungen bilden die vielfältigen Risikoformen und Interdependenzen nicht ausreichend ab. Deutlich wird jedoch, dass die Trennlinien zwischen Menschenhandel, Ausbeutung und (sexualisierter) Gewalt im digitalen und analogen Raum zunehmend verschwimmen.

FALLBEISPIEL ›ROBLOX‹

zur Verfügung gestellt von der rumänischen Polizei

Die rumänische Polizei nahm einen Sexualstraftäter fest, der über ein soziales Netzwerk gezielt Kinder (meist jünger als zehn Jahre) auf einer Fanseite des Online-Spiels ›Roblox‹ angeschrieben hatte. Ohne den vorherigen Aufbau emotionaler Bindungen kontaktierte er die Kinder und gab an, eine Art Wettbewerb für Roblox zu veranstalten und dabei kostenfrei die In-Game Währung ›Robux‹ zu verteilen. Um daran teilzunehmen, mussten die Kinder verschiedene ›Level‹ durchlaufen. Die ›Level‹ umfassten die Aufnahmen (intimer) Bilder und Videos sowie in ›höheren Levels‹ sexualisierte Videochats mit dem Täter.

Im Bereich Handel mit und Ausbeutung von Kindern und Jugendlichen bedienen sich Tatpersonen in allen Phasen digitaler Elemente. Betroffene können mit Hilfe von Informations- und Kommunikationstechnologien angeworben, ausgebeutet, kontrolliert und fortwährend unter Druck gesetzt werden. Darüber hinaus ist hervorzuheben, dass die digitale Dimension nahezu jeden Bereich des täglichen Lebens erreicht. Digitale Technologien können die Anbahnung, Ausbeutung sowie Aufrechterhaltung sämtlicher Ausbeutungsformen begünstigen. Gleichwohl fehlt es zu einigen Ausbeutungsformen an verfügbaren Daten, die eine weitergehende Analyse erschweren. Die folgenden Ausführungen fokussieren sich daher primär auf sexuelle Ausbeutung und Ausbeutung zur Begehung von strafbaren Handlungen. Vieles davon lässt sich im phänomenologischen Sinn auf weitere Ausbeutungsformen übertragen.

Sexuelle Ausbeutung von Kindern und Jugendlichen beinhaltet jegliche sexuellen Handlungen gegen Kinder und Jugendliche, bei denen eine Vergütung, Gegenleistung oder ein Versprechen an Dritte, an Tatpersonen oder die Kinder und Jugendliche selbst erfolgt. Bei der Ausbeutung zur Begehung von strafbaren Handlungen werden Kinder und Jugendliche durch Tatpersonen rekrutiert, um in deren Auftrag (schwere) Straftaten zu begehen. Dabei kann eine erhebliche Drucksituation für die Betroffenen bestehen, die der Macht sowie Bedrohungen der Tatpersonen ausgesetzt sind. Der ausbeuterische Charakter des Handelns der Tatpersonen begründet sich darin, dass deren Absicht über ein sexuelles Interesse oder die reine Machtausübung hinausgeht. Vielmehr ist die Absicht zentral, sich Vorteile oder Profit zu verschaffen. Betroffene Kinder und Jugendliche von Menschenhandel und Ausbeutung werden instrumentalisiert. Da-

rüber hinaus ist hervorzuheben, dass Kinder und Jugendliche nicht wirksam in ihre eigene Ausbeutung einwilligen können und dass das Vorliegen einer Zwangslage keine notwendige strafrechtliche Voraussetzung darstellt. Das folgende Schaubild zeigt, durch welche Kernelemente Menschenhandel und Ausbeutung in einem phänomenologischen Verständnis definiert sind. Dieses löst sich von einem rein deliktischen Verständnis.

Kernelemente aus phänomenologischer Betrachtung

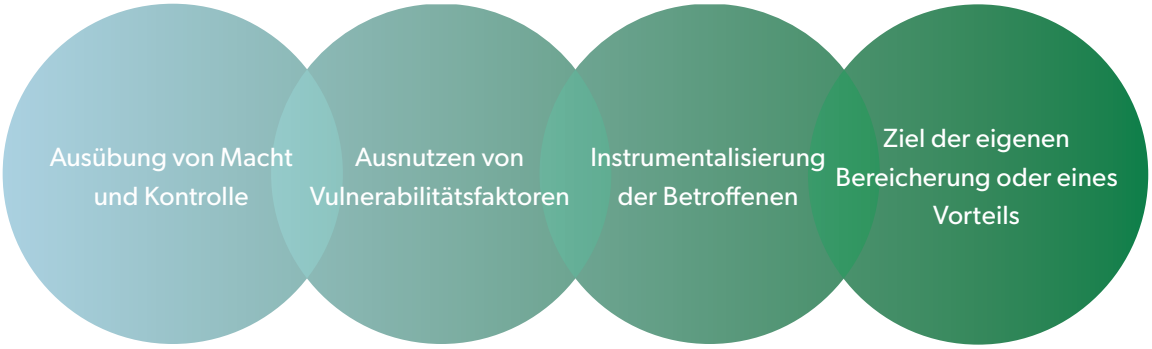


Abbildung 1 (Quelle: Eigene Darstellung, 2026)

Das Spektrum von Menschenhandel und Ausbeutung zeigt sich in Verbindung mit digitalen Elementen dynamisch und wandelbar. Im Folgenden werden einige Phänomene näher erläutert, die durch die digitale Dimension ermöglicht oder verstärkt werden.

Cybergrooming ist als Modus Operandi von besonderer Relevanz. Mit Blick auf Ausbeutung und Menschenhandel ist Cybergrooming als Anbahnungsstrategie zu werten. Im deutschen strafrechtlichen Verständnis ist Cybergrooming sexuell konnotiert, allerdings handelt es sich phänomenologisch um eine auf gezielter Manipulation, List oder Täuschung basierende Form der gezielten Ansprache von und des Zugangs zu Kindern und Jugendlichen. Im digitalen Raum eröffnet sich dadurch ein weitreichender Einwirkungs- und Manipulationsraum für Tatpersonen, der als Einstieg in eine Vielzahl möglicher Folgedelikte und Ausbeutungsformen dienen kann.

Bei der **Loverboy-Methode** täuschen ›Loverboys‹ eine Liebesbeziehung vor, um Betroffene in eine Abhängigkeit zu bringen, sie von ihrem sozialen Umfeld zu isolieren und sie (sexuell) auszubeuten. Informations- und Kommunikationstechnologien werden von Tatpersonen genutzt, um Kontakt, Bindung sowie Kontrolle zu Betroffenen zu initiieren und auszuüben. Cybergrooming zählt dabei zu der häufig anzutreffenden Anwerbungsstrategie.

›Taschengeld-Treffen‹ beschreibt eine Form der sexuellen Ausbeutung, bei der im Rahmen von analogen Treffen oder auch digitalem Kontakt sexuelle Handlungen von Kindern und Jugendlichen gegen Gegenleistungen auf Dating-Plattformen, Online-Marktplätzen oder Social Media angeboten oder in Anspruch genommen werden. Der Erstkontakt zwischen Kindern und Jugendlichen und Tatpersonen erfolgt in vielen Fällen über digitale Plattformen; anschließend wird die Kommunikation in privaten Chats fortgesetzt.

Sexuelle Ausbeutung via Livestreaming stellt eine Kombination aus sexualisierter Gewalt, Ausbeutung von und Handel mit Kindern und Jugendlichen dar. Bei diesem Phänomen ist zwischen Fällen mit direkter digitaler Kommunikation zwischen Kind / Jugendliche*r und Tatperson sowie Fällen mit mindestens zwei Tatpersonen zu unterscheiden. Sind mindestens zwei Tatpersonen beteiligt, wird zwischen der digital agierenden Tatperson (Auftraggeber*in) und der vor Ort agierenden Tatperson, die die Tat in unmittelbarer Nähe der betroffenen Kinder und Jugendlichen ermöglicht, unterschieden. Die ermöglichende Tatperson übermittelt der auftraggebenden Tatperson mittels Kommunikationstech-

nologien Informationen über die betroffenen Kinder und Jugendlichen sowie über mögliche sexuelle Handlungen und damit verbundene Gegenleistungen. Insbesondere die ermöglichende Tatperson beutet die Kinder und Jugendlichen aus Gewinnstreben sexuell aus. Die sexualisierte Gewalt gegen die Kinder und Jugendlichen wird via Livestream an die auftraggebende Tatperson übertragen, wobei während des Livestreams weitere Anweisungen gegeben werden können. Innerhalb eines Livestreams können mitunter mehrere Kinder und Jugendliche gleichzeitig betroffen sein, während sich mehrere Tatpersonen digital zuschalten können. Die auftraggebenden Tatpersonen nehmen die Livestreams häufig per Screenrecording auf und stellen somit Darstellungen sexualisierter Gewalt her. Eine Retraumatisierung der Betroffenen kann durch kontinuierliches Teilen stattfinden.

Sexuelle Erpressung beschreibt eine Form der Erpressung mit Darstellungen sexualisierter Gewalt, um ein bestimmtes Verhalten oder Gegenleistungen von Betroffenen zu erzwingen. Fälle von sexueller Erpressung finden oft ausschließlich im digitalen Raum statt, sodass dieser nicht nur Tatmittel, sondern auch Tatort ist. Häufig wird zwischen zwei Formen der sexuellen Erpressung unterschieden: der finanziell motivierten sexuellen Erpressung und der sexuell motivierten sexuellen Erpressung. Es handelt sich um sexuelle Ausbeutung, da sich die betroffenen Kinder und Jugendlichen durch das Übersenden weiterer Aufnahmen oder finanzieller Mittel die Nicht-Veröffentlichung bisher geteilter Aufnahmen ›erkaufen‹.

Sadistische Ausbeutung / Ausbeutung im Extremismus beschreibt ein Phänomen, bei dem sexuelle Erpressung als Einstieg genutzt wird. Sadistische Ausbeutung hat sich in den letzten Jahren zunehmend verbreitet und in zahlreichen Online-Communities manifestiert. Konkret nutzen Tatpersonen Manipulationsstrategien, um betroffenen Kindern und Jugendlichen anfangs Beziehungen und / oder das Gefühl von Zugehörigkeit zu vermitteln. Die Absicht der Tatpersonen ist, durch übermittelte Darstellungen sexualisierter Gewalt, degradierende Tätigkeiten, persönliche Informationen und / oder Drohszenarien massiven Druck auf die Betroffenen auszuüben. Der Druck kann zu realweltlichen Gewalttaten, Selbstverletzungen oder bis hin zum Suizid der Betroffenen führen. Das übergeordnete Ziel und Ausbeutungsinteresse der Tatpersonen ist der Aufstieg in der Hierarchie der Online-Communities oder die Steigerung ihrer Reputation. Außerdem spielen hierbei schwer abgrenzbare Ideologien eine Rolle, die sich in verschiedenen Bereichen des digitalen Raums zeigen und weltweit bekannt sind als **›Nihilistic Violent Extremism‹**.

Violence-as-a-Service als Ausbeutungsform zur Begehung von strafbaren Handlungen beschreibt das Vorhaben krimineller Gruppierungen, Kinder und Jugendliche in vulnerablen Situationen vor allem im digitalen Raum zu rekrutieren, damit diese im Auftrag krimineller Netzwerke Drohungen, Sachbeschädigungen, Gewaltstraftaten oder Tötungsdelikte begehen. Die Betroffenen werden dabei manipuliert, eingeschüchtert oder unter Druck gesetzt. Sie erfahren Gewalt, geraten in eine Zwangslage oder in Abhängigkeitsverhältnisse zu den Tatpersonen.

Die digitale Dimension als Katalysator von Menschenhandel und Ausbeutung

Bereits der Zugang zu digitalen Medien sowie die Präsenz von Kindern und Jugendlichen auf digitalen Plattformen können als Vulnerabilitätsfaktoren betrachtet werden, da sie das Risiko erhöhen, in den Einflussbereich von Tatpersonen zu gelangen. Zwar bestimmt Digitalität zunehmend den Alltag von Kindern und Jugendlichen, jedoch führen unzureichende Regulationen, mangelhafte Umsetzungen von **Child Rights by Design-Ansätzen**, fehlende digitale Bildung und fehlendes Wissen relevanter Akteur*innen zu Interaktionsrisiken im digitalen Raum und zu einem Spannungsfeld zwischen Nutzung und Gefahrenbewusstsein.

Die **digitale Normalität** umfasst eine vereinfachte, alltägliche Kommunikation mit bekannten wie fremden Menschen. Die Konfrontation mit sexualisierten Inhalten sowie digitaler Gewalt wird zunehmend zu einem normalisierten Bestandteil digitaler Kommunikations- und Interaktionsräume. Technologische Möglichkeiten wie künstliche Intelligenz (KI) verschärfen die Risiken von Cybergrooming-Strategien, der Erstellung und Verbreitung von Darstellungen sexualisierter Gewalt sowie Ausbeutung und Menschenhandel.

In **Online-Communities** suchen Kinder und Jugendliche nach Gemeinschaft, Bestätigung, Aufmerksamkeit oder auch Zugehörigkeit. Diese Bedürfnisse werden von Tatpersonen erkannt und bedient, um im nächsten Schritt die Betroffenen

zu isolieren und Druck auszuüben. Online-Communities können Abstumpfungs- und Enthemmungsprozesse noch weiter beschleunigen, indem derartige Inhalte akzeptiert, eingefordert und vielfach auch positiv bewertet und offen zelebriert werden.

Gaming-Plattformen sind bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebt. Aufgrund ihrer Popularität und den Interaktionsmöglichkeiten zwischen Nutzenden haben sie eine große Bedeutung. Die spielerische, digitale Umgebung kann einen Interaktions- und Manipulationsraum darstellen, der von Tatpersonen zur gezielten Einflussnahme genutzt wird. Der spielerische Kontext geht mit vertrauensbildenden Prozessen und einer gewissen Arglosigkeit einher (gemeinsame Erfolge, Rewards, Gemeinschaft). Risikobehaftete Inhalte sind dadurch nur schwer erkennbar. Häufiges Spielen verstärkt die Bindung zwischen Personen, bei gleichzeitig fehlendem Bewusstsein — besonders bei jüngeren Kindern — für potenziell ausbeuterische oder kriminelle Interessen des Gegenübers. Gleichzeitig bieten Gaming-Plattformen ein besonderes Potenzial für niedrigschwellige Präventionsmaßnahmen sowie Schutzangebote.

Potenziale der Digitalisierung: Von Digital Streetwork bis Online Policing

Neben den Herausforderungen des digitalen Raums müssen bereits existierende Angebote für Kinder und Jugendliche ausgebaut sowie um innovative Lösungen ergänzt werden. Das Potenzial der Digitalisierung muss auch für den Präventionsbereich erkannt und genutzt werden. Die folgenden Initiativen erschließen durch Innovation und Niedrigschwelligkeit den digitalen Interaktionsraum, schaffen eine digitale Ansprechbarkeit und sollten bundesweit weiter etabliert werden.

Mit **Digital Streetwork** (aufsuchender Arbeit im digitalen Raum) können Fachberatungsstellen der Verlagerung zahlreicher Elemente des Menschenhandels und der Ausbeutung im digitalen Raum begegnen und Betroffene digital erreichen, um ihnen Unterstützung anzubieten. Die Grenzenlosigkeit des digitalen Raumes und die hohe Anzahl potenziell risikobehafteter Inhalte erfordern hierbei akribische Recherche, ein hohes Verständnis für die verwendete Sprache sowie entsprechende Ressourcen.

Online Policing überträgt analoge Konzepte polizeilicher Nahbarkeit in den digitalen Raum und holt Kinder und Jugendliche dort ab, wo sie sich in ihrer Freizeit aufhalten. Online Policing umfasst dabei explizit die Interaktion mit minderjährigen Internetnutzenden, um das Vertrauen in die Arbeit der Polizei im digitalen Raum zu gewinnen und zu festigen.

Die Unterstützungsplattform **Help4U** von Europol, CENTRIC und EMPACT, die **Meldeplattform ›Nicht Wegsehen‹** von ECPAT Deutschland e. V. oder die **Online-Anlaufstelle Menschenhandel** des KOK e. V. dienen als niedrigschwellige digitale Anlaufstellen für Ratsuchende zu unterschiedlichen Phänomenen aus den Bereichen Ausbeutung und Menschenhandel. Sie leisten einen wichtigen Beitrag zur Erkennung potenzieller Gefährdungs- und Ausbeutungssituationen und sind ergänzende Angebote zu spezialisierter digitaler oder analoger Fachberatung für Betroffene.

Die Kinderrechtsorganisation **ECPAT International** arbeitet zusammen mit **Discord Inc.** und **Providern von Gaming-Plattformen** daran, Online-Communities gendersensibler, respektvoller und sicherer zu gestalten. Ein Ziel dessen ist, Hürden für Kinder und Jugendliche abzubauen, digitale Gewalt oder schädliches Verhalten zu melden und Unterstützung zu suchen. Die Zusammenarbeit von ECPAT International und Discord Inc. zeigt, wie Verantwortung, Wissen und Potenziale gebündelt werden können, um Online-Communities zu stärken und jene Dynamiken zu unterbrechen, die zu digitaler Gewalt, Ausbeutung oder Menschenhandel führen können.

Die **Tech Coalition** als Zusammenschluss digitaler Dienste zeigt ebenfalls Vorstöße digitaler Dienste, Schutzmechanismen zu etablieren, horizontale Austauschformate zu entwickeln und deren digitale Communities aktiv im Sinne des Kinderschutzes zu gestalten und zu informieren.

ZITATE AUS EXPERT*INNENINTERVIEWS UND HINTERGRUNDGESPRÄCHEN

ZU MENSCHENHANDEL IN DER DIGITALEN DIMENSION

Wir haben im analogen Raum Mechanismen, um **kriminalitätsverhütend** Orte [...] zu bauen. Im digitalen Raum haben wir das im Prinzip nie gemacht.
— Prof. Dr. Thomas-Gabriel Rüdiger, Leiter Institut für Cyberkriminologie, Hochschule der Polizei des Landes Brandenburg

Everything which is or will be done in the context of **making the online dimension safer for children** will also have a positive impact on trafficking in human beings.
— Diane Schmitt, EU Anti-Trafficking Coordinator

Je **holistischer** ich den digitalen Raum betrachte, desto mehr erhalte ich eine präzise **Aufschlüsselung** zu den einzelnen Phänomenen. Solange ich aber in Paragrafen und Zuständigkeiten denke, komme ich da nicht hin.
— Vertreter*in Arbeitsstab UBSKM

Ausbeutung ist das Ende einer Kette, aber die zehn Schritte davor kommen den Kindern und Jugendlichen gar nicht mehr als unnormal vor, weil das ja alle erleben.
— Margarete Mureșan, IN VIA Berlin

Viele Verfahren, die **zunächst als Menschenhandel geführt werden, enden nicht als solche**. Entsprechend liegt die Zahl der Verurteilungen wegen Menschenhandels im einstelligen, die Zahl der eingeleiteten Ermittlungsverfahren jedoch eher im dreistelligen Bereich.
— David Böhm, LKA Berlin

Alles, was online ist, ist **real**!
— Dr. Dorothea Czarnecki, Forensik.IT GmbH



Diese Indoktrination, diese Druckausübung, diese Manipulation sind sehr umfangreich, sehr intensiv, wirklich 24 / 7. Wir erleben, dass Zeug*innen oder Betroffene danach wie **ausgebrannt**, total fertig und erschöpft sind.
— Schwerpunktstaatsanwält*in Menschenhandel

Jeder Mensch hat Schutz- und Risikofaktoren, aber im Internet bewegst du dich in Räumen, wo **wenige deiner Schutzfaktoren irgendeine Rolle spielen**.
— Hanna Biskoping,
Dortmunder Mitternachtsmission e. V.

Anzeige- und Hilfsmöglichkeiten bei den Sicherheitsbehörden müssen so **niedrigschwellig** funktionieren, dass Nutzende im Netz keine Probleme damit haben, Hilfe zu finden.
— Prof. Dr. Thomas-Gabriel Rüdiger, Leiter Institut für Cyberkriminologie, Hochschule der Polizei des Landes Brandenburg

Warum sollte es schlecht sein, 100.000 weitere Straftaten aufzunehmen? Wir hätten einen Anstieg, aber letztendlich hätten wir eben auch Kenntnisse von Straftaten. Wir würden etwas dagegen tun, statt sie [die Straftaten] weiterhin im Dunkelfeld zu lassen und nicht zu betrachten.
— Officer Janni,
Twitch-Dienststelle Polizeidirektion Hannover

If we don't have **safe spaces in the digital world**, it is an easy place for people with bad intentions, perpetrators, to build that community and turn it into something that's not good.
— Jostein Dammyr, norwegische Polizei

We are not doing a good enough job **protecting kids** and their data.
— Mads Holmern, norwegische Polizei

It is not only that the kids are spending time online, but **the majority of their life is online**.
— Danny van Althuis, Europol — AP Twins

Abbildung 2 (Quelle: Eigene Darstellung, KI-generierte und iterativ bearbeitete Abbildung mit ChatGPT (OpenAI), GPT-5.6 Sol, 2026.)

Handlungsempfehlungen

Effektiver Kinderschutz vor Ausbeutung und Menschenhandel im digitalen Raum setzt ein phänomenologisches Verständnis und Mut zu Innovation voraus. Maßnahmen und Konzepte sollten entwickelt und an bestehende Strukturen angepasst werden, die die Vielseitigkeit im digitalen Raum berücksichtigen. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf der Notwendigkeit, den vielschichtigen Herausforderungen gemeinsam, strukturell und koordiniert zu begegnen. Wichtig ist dabei die konsequente und frühzeitige Beteiligung von Kindern und Jugendlichen bei der Entwicklung, Erprobung und Evaluation von Präven tions- und Aufklärungsangeboten. Über alle Handlungsempfehlungen hinweg ist eine ausreichende Hinterlegung mit finanziellen und personellen Ressourcen notwendig. Erfahrungen und Lerneffekte aus bereits bestehenden nationalen und internationalen Konzepten sollten geprüft, genutzt und adaptiert werden, um Ressourcen zu sparen und vorhandene Erfahrungen zu nutzen.

EMPFEHLUNGEN AN

POLITISCHE ENTSCHEIDUNGSTRÄGER*INNEN

Konsequente Durchsetzung des bestehenden Kinder- und Jugendschutzes im digitalen Raum und Schließung von Schutzlücken bei digitalen Diensten

Die Aufsichts- und Sanktionsbefugnisse des Digital Services Act müssen EU-weit einheitlich und konsequent genutzt werden, gestützt auf effektiv ausgestattete Aufsichtsbehörden und eine regelmäßige Überprüfung der Umsetzung. Die Pflichten zum Kinderschutz müssen auch für Klein- und Kleinstunternehmen gelten, die bislang davon ausgenommen sind. Der EU Kids Act sollte diese Lücke schließen und Child-Rights-by-Design verbindlich festschreiben.

Einführung und Erweiterung von interprofessioneller Kooperation

Der Schutz von Kindern und Jugendlichen im digitalen Raum erfordert institutionalisierte, multidisziplinäre Austausch- und Fortbildungsformate zwischen involvierten Akteur*innen. Diese sollten in bestehende Kinderschutzstrategien und Gesamtkonzepte integriert werden. Als fachliche Orientierung und unterstützender Handlungsrahmen kann hierbei das Bundeskooperationskonzept ›Schutz und Hilfen bei Handel mit und Ausbeutung von Kindern‹ herangezogen werden, das Empfehlungen für eine strukturierte und interprofessionelle Zusammenarbeit der beteiligten Akteur*innen bietet.

Entwicklung und Förderung eines flächendeckenden Digital Streetwork-Angebots

Basierend auf den Erfahrungen aus bestehenden Konzepten des Digital Streetwork sollten bundesweit Angebote etabliert und an bestehende Fachberatungsstellen angegliedert werden.

Verankerung der Themenfelder sexualisierte Gewalt, Ausbeutung und Menschenhandel in der Ausbildung

Im Studium, in der Ausbildung und im Referendariat von Lehrkräften, (Schul-)Sozialarbeiter*innen, Strafverfolgung und Justiz sollten die Themenbereiche sexualisierte Gewalt, Ausbeutung und Menschenhandel auch mit Bezug zum digitalen Raum fest verankert werden.

Bedarfsgerechte Schutz- und Unterstützungsstrukturen für betroffene Kinder und Jugendliche

Ein flächendeckendes Unterstützungsnetz muss auch mit Blick auf die digitale Dimension gewährleistet sein. Dies beinhaltet bedarfsgerechte Unterbringungen und spezialisierte Fachberatungsstellen in jedem Bundesland sowie die Etablierung eines bundesweiten Online-Beratungsangebots.

Konsequente Umsetzung des Non-Punishment-Prinzips

Das Non-Punishment-Prinzip sollte im Jugendgerichtsgesetz verankert werden, um betroffene Kinder und Jugendliche des Menschenhandels vor strafrechtlicher Verfolgung im Zusammenhang mit ihrer Ausbeutung zu schützen und um ihre weitere Kriminalisierung zu verhindern.

Standardisierung von Datenerhebungen

›Handel mit und Ausbeutung von Kindern und Jugendlichen‹ sollte bundesweit als eigenständige Kategorie der Kindeswohlgefährdung in die Kinder- und Jugendhilfestatistik aufgenommen werden.

EMPFEHLUNGEN AN DIGITALE DIENSTE

Anwendung von Child Rights by Design, Safety by Design und Safety by Device

Um Kinderschutz als Standard zu etablieren, sollten digitale Dienste ihre Produkte konsequent auf Basis dieser Konzepte gestalten.

Durchführung von Risikoanalysen

Um neue Dynamiken und Entwicklungen durch digitale Dienste in Bezug auf Handel mit und Ausbeutung von Kindern und Jugendlichen zu erkennen, sollten Risikoanalysen transparent und regelmäßig durchgeführt werden.

Kindgerechte Ausgestaltung von Melde- und Informationsstrukturen

Digitale Dienste sollten niedrigschwellige, mehrsprachige und evaluierbare Meldewege bereitstellen, die Kinder und Jugendliche wirksam zu Unterstützungs- und Beschwerdestrukturen weiterleiten. Im Sinne der Anforderungen des Digital Services Act sollten die tatsächliche Verständlichkeit, Auffindbarkeit und Nutzbarkeit dieser Angebote für unterschiedliche Altersgruppen regelmäßig evaluiert und weiterentwickelt werden.

Verpflichtende Schulungen von Mitarbeitenden

Insbesondere Mitarbeitende aus den Bereichen Trust & Safety, Produktentwicklung und Moderation sollten verpflichtend zu sexualisierter Gewalt, Menschenhandel und Ausbeutung geschult werden und dabei mit spezialisierten Fachberatungsstellen, Fachstellen und Expert*innen der Strafverfolgung zusammenarbeiten.

Stärkung einer interdisziplinären Zusammenarbeit zwischen digitalen Diensten, Fachberatungs-, Meldestellen und Strafverfolgungsbehörden

Zur frühzeitigen Identifizierung von Betroffenen und um Hinweise auf sexualisierte Gewalt, Ausbeutung und Menschenhandel schnell und rechtssicher an Unterstützungsstrukturen weiterzuleiten, ist eine verstärkte Zusammenarbeit zu implementieren.

Förderung branchenweiter Austauschformate

Digitale Dienste sollten sich branchenweit austauschen, um plattformübergreifende Warnmechanismen zu etablieren und um gefährdende Inhalte erkennen, eindämmen und adressieren zu können.

EMPFEHLUNGEN AN

STRAFVERFOLGUNGSBEHÖRDEN UND JUSTIZ

Etablierung phänomenorientierter, deliktsübergreifender Austauschformate innerhalb der Strafverfolgungsbehörden

Strafverfolgungsbehörden sollten fachbereichsübergreifend in den Austausch treten und phänomenorientierte Ermittlungen führen.

Bundesweite Umsetzung von Online Policing als Konzept digitaler Ansprechbarkeit der Polizei im digitalen Raum.

Analysen von Risiken im digitalen Raum

Es bedarf einer präzisierten Benennung von Plattformarten und Funktionalitäten durch Strafverfolgungsbehörden und wissenschaftliche Institute, die Risiken aufweisen und die in Ermittlungsverfahren bekannt wurden. Zudem ist eine differenzierte Datenerfassung von Modi Operandi, Tatpersonen und Betroffenenprofilen notwendig.

Harmonisierung von Datenerhebungen mit anschließender phänomenologischer Analyse

Um ein vollständiges Bild zu erhalten, müssen Lagebilder von Strafverfolgung und Fachberatung harmonisiert werden. Phänomene und Modi Operandi sollten deliktsübergreifend betrachten werden, um Erkenntnisse und Ressourcen gebündelt einsetzen zu können.

Einbindung unabhängiger Phänomenexpert*innen

Expert*innen aus Fachstellen, Strafverfolgung, sozialwissenschaftlichen oder psychologischen Instituten sollten im Gerichtsverfahren für ein gesteigertes Verständnis zu Wirkweisen und Modi Operandi im digitalen Raum einbezogen werden.

EMPFEHLUNGEN FÜR SCHULEN

Erweiterung bestehender und neuer Kinderschutzkonzepte

Bei bestehenden und neuen Kinderschutzkonzepten müssen die digitale Dimension sowie die Risiken von Ausbeutung und Menschenhandel mitgedacht und integriert werden.

Benennung einer dauerhaft zuständigen Ansprechperson für digitalen Schutz an jeder Schule

Diese Fachkraft sollte als niedrigschwellige Anlaufstelle für Schüler*innen, Erziehungsberechtigte und Lehrkräfte fungieren sowie Präventionsmaßnahmen und Interventionsprozesse koordinieren.

Umsetzung verpflichtender digitaler Bildung

Angepasst an die digitalen Realitäten von Kindern und Jugendlichen sollte digitale Bildung verpflichtend in den Lehrplan aufgenommen werden — bereits ab der ersten Klasse.

EMPFEHLUNGEN AN WEITERE AKTEUR*INNEN

Durchführung einer Schulungsoffensive zu Menschenhandel und Ausbeutung im digitalen Raum

Fachkräfte aus Fachberatung, Strafverfolgung, Justiz, Kinder- und Jugendhilfe, Ausländerbehörden, BAMF, Jugendamt und Bildung sollten flächendeckend zum digitalen Raum sowie zu Menschenhandel und Ausbeutung weitergebildet werden.

Erstellung von Informations-, Beratungs- und Bildungsangeboten für Bezugspersonen

Für Erziehungsberechtigte und weitere Bezugspersonen von Kindern und Jugendlichen sollten (digitale) Angebote durch bspw. Landesmedienanstalten, Fachstellen und Fachberatungsstellen geschaffen werden.

Erweiterung bestehender Peer-to-Peer Angebote für betroffene Kinder und Jugendliche des Menschenhandels und der Ausbeutung sowie für Erziehungsberechtigte

Peer-to-Peer Konzepte sollten genutzt und gefördert werden, um aus der Zielgruppe für die Zielgruppe zu sensibilisieren und zu unterstützen.

Digitale Informationsplattform für Fachberatungsstellen

Eine Wissensbibliothek mit Informationen zu digitalen Diensten und Entwicklungen im digitalen Raum sollte für Fachberatungsstellen durch wissenschaftliche Institute, Fachstellen oder Strafverfolgungsbehörden geschaffen werden, um adäquate Beratung zu digitalen Schutzmechanismen und -räumen anbieten zu können.

Übersicht von Unterstützungsangeboten

Bundesweite Übersicht von Anlaufstellen, Fachberatungsstellen und regionalen Netzwerken zur Unterstützung von betroffenen Kindern und Jugendlichen des Menschenhandels von ECPAT Deutschland e. V.

WWW.BKK.ECPAT.DE/NETZWERKE

Meldeplattform ›Nicht Wegsehen‹ von ECPAT Deutschland e. V. für Hinweise zu sexualisierter Gewalt, Ausbeutung und Handel mit Kindern und Jugendlichen

WWW.NICHT-WEGSEHEN.NET

Online-Anlaufstelle Menschenhandel des KOK — Bundesweiter Koordinierungskreis gegen Menschenhandel e. V.

WWW.ANLAUFSTELLE-MENSCHENHANDEL.DE

Informations- und Beratungsplattform ›Help4U‹ von Europol, CENTRIC und EMPACT für Kinder und Jugendliche sowie deren Umfeld zu sexualisierter Gewalt und sexueller Ausbeutung

WWW.HELP4U-PROJECT.EU

JUUUPORT e. V. — Peer-to-Peer Online-Beratung für Kinder und Jugendliche bei Cybermobbing und anderen Problemen im Netz

WWW.JUUUPORT.DE/HILFE/BERATUNG

›Take It Down‹ vom National Center for Missing & Exploited Children zur Entfernung von Darstellungen sexualisierter Gewalt gegen Kinder und Jugendliche

TAKEITDOWN.NCMEC.ORG/DE

Weiterführende Informationen

Dieser Policy Brief basiert auf der Studie ›Beyond the surface. Die digitale Dimension des Handels mit und der Ausbeutung von Kindern und Jugendlichen‹ von ECPAT Deutschland e. V.
Sie richtet sich an Entscheidungsträger*innen und Fachakteur*innen aus Politik, Verwaltung, Kinder- und Jugendhilfe, Justiz, Strafverfolgung, Wissenschaft, Zivilgesellschaft und digitalen Diensten und zeigt auf, wo konkreter Handlungsbedarf zum Kinderschutz vor Menschenhandel und Ausbeutung besteht.

Beyond the surface.
Die digitale Dimension des Handels mit und der Ausbeutung von Kindern und Jugendlichen

AUTOR*INNEN

Svenja Dalfuß
Gustav Teschner

REDAKTION

Nina Stephainsky

V. I. S. D. P.

Antje Monshausen

GESTALTUNG

www.studio-nea.de

HERAUSGEBERIN

ECPAT Deutschland e. V.
Alfred-Döblin-Platz 1
D-79100 Freiburg
+49 (0)761 / 887 926 30
www.ecpat.de

© ECPAT Deutschland e. V.

November 2026

NEWSLETTER

www.ecpat.de/newsletter

@ecpatgermany

ECPAT Germany

@ecpatdeutschlande.v.5212

Die Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung des BMBFSFJ dar.
Das BMBFSFJ trägt keine Verantwortung für den Inhalt der Veröffentlichung.

ECPAT Deutschland e.V.
Gemeinsam für den Schutz von Kindern vor sexualisierter Gewalt, Ausbeutung und Menschenhandel

Gefördert vom:

Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Im Rahmen des:

Kinder- und Jugendplan des Bundes
STÄRKEN, WAS DIE ZUKUNFT TRÄGT.