

Menschenhandel und Online-Gaming

Online-Gaming-Plattformen, E-Sport-Communities und immersive virtuelle Welten können von Menschenhändlern missbraucht werden, um mit Kindern und Jugendlichen zu kommunizieren, sie zu manipulieren und auszubeuten. Da sich das Gaming von weitgehend geschlossenen Umgebungen zu hochgradig sozialen, interaktiven Online-Räumen entwickelt hat, sind neue Schwachstellen entstanden, die Menschenhändler ausnutzen können.

Zunehmende Online-Bedrohungen

Online-Grooming-Straftaten nehmen stark zu, und Meldungen zu mutmaßlichem sexuellem Kindesmissbrauch im Internet erreichten 2023 mit über 36 Millionen Fällen einen Höchststand – Ausdruck sowohl wachsender Verbreitung als auch verbesserter Meldesysteme.

Formen der Ausbeutung im Zusammenhang mit Glücksspielen

- Sexhandel (Online-Grooming, das zu Offline-Ausbeutung oder live gestreamtem Missbrauch führt) Arbeitsausbeutung (falsche Stellenangebote im Zusammenhang mit Gaming, E-Sport oder „Content Creation“) Finanzielle Ausbeutung
- Sexuelle Ausbeutung von Kindern (CSEA, erleichtert durch Gaming-Chats und -Communities)

Gängige Vorgehensweisen in der Welt der Online-Spiele

Untersuchungen zeigen, dass einige Täter Online-Gaming-Umgebungen ausnutzen, um Grooming zu initiieren und in einigen Fällen den Menschenhandel zu erleichtern.

Zu den gängigen Taktiken gehören:

(Rüdiger, 2013).

- **Erster Kontakt und Grooming** – Täter nehmen über Chats im Spiel oder Multiplayer-Interaktionen Kontakt auf und nutzen das gemeinsame Spiel, um im Laufe der Zeit eine Beziehung und Vertrauen aufzubauen.
- **Anreize und Kontrolle** – Virtuelle Währungen, Gegenstände im Spiel, Abonnements oder das Versprechen von Belohnungen können eingesetzt werden, um Gehorsam, Abhängigkeit oder Geheimhaltung zu fördern.
- **Anonymität und Identitätsmanipulation** – Täter geben häufig ein falsches Alter oder eine falsche Identität an und passen ihre Persönlichkeit an, um für das Opfer sympathisch oder vertrauenswürdig zu wirken.
- **Eskalation und Plattformmigration** – Gespräche verlagern sich häufig von öffentlichen Spiel-Chats auf private oder verschlüsselte Plattformen, wodurch die Aufsicht verringert und die Isolation verstärkt wird.
- **Sexualisierung und Ausbeutung** – Die Interaktion kann nach und nach sexualisiert werden, was zu Forderungen nach expliziten Bildern, Live-Streaming von Missbrauch oder erzwungener Produktion von Inhalten führen kann.
- **Nötigung, Erpressung und Sextortion** – Zuvor erlangtes Material – einschließlich digital veränderter oder KI-generierter Inhalte – kann verwendet werden, um zu drohen, zu erpressen oder Kontrolle auszuüben.
- **Übergang zu Offline- oder fortgesetzter Ausbeutung** – In einigen Fällen eskaliert das Grooming zu Offline-Treffen, erzwungener kommerzieller sexueller Ausbeutung oder anderen Missbräuchen im Zusammenhang mit Menschenhandel.

Online-Sexualstraftäter und Menschenhändler sind nicht dasselbe, auch wenn eine Person beide Formen des Missbrauchs begehen kann. Obwohl Grooming an sich schon eine schwerwiegende Form der Schädigung darstellt, führt nicht jedes Grooming zu Menschenhandel; Menschenhandel beinhaltet anhaltende Ausbeutung, Kontrolle und Gewinnstreben.

Online-Spiele im Menschenhandel

- Mit dem Internet verbundene Spiele und Plattformen VR- und AR-Realitäten
- Metaverse (3D-Onlinewelt) E-Sport

Warum Online-Gaming ein Risikoumfeld darstellt

- Wichtige Plattformmerkmale, die Menschenhändler ausnutzen können:
- Echtzeit-Sprach-/Text-Chat
- Anonymität und pseudonyme Identitäten Globale Reichweite und grenzüberschreitende Interaktionen Lange Spielsitzungen und private Nachrichten In-Game-Ökonomien und virtuelle Währungen

Risikofaktoren

Intensive Immersion

Durch hochgradig immersive und lebensechte Interaktionen können Täter leichter eine Beziehung zu Kindern aufbauen und deren Vertrauen gewinnen. In immersiven Umgebungen, einschließlich VR/AR, kann das Gefühl der Präsenz die emotionale Wirkung schädlicher Interaktionen verstärken, wenn es zu Missbrauch kommt.

Anonymität und einfache Interaktion

Viele Gaming-Plattformen ermöglichen anonyme oder pseudonyme Interaktionen mit Fremden. Wettbewerbsorientiertes oder kooperatives Gameplay kann den Kontakt zwischen Kindern und Erwachsenen verstärken, und damit die Möglichkeiten für unangemessene Interaktionen erweitern.

Mehrere Kommunikationskanäle

Spiele unterstützen oft die gleichzeitige Kommunikation über Sprache, Text, Gesten und Avatare. Die Verwendung mehrerer Interaktionsmodi kann die Moderation erschweren und das Aufspüren schädlichen Verhaltens erschweren.

Geschlossener oder privater Konsum

Auf Spielinhalte wird häufig über persönliche Geräte oder Headsets zugegriffen, was die Sichtbarkeit für Eltern oder Betreuende einschränkt und die Möglichkeiten zur informellen Aufsicht verringert.

Finanzielle Anreize und In-Game-Ökonomien

In-Game-Währungen, digitale Gegenstände und Belohnungen können genutzt werden, um Einfluss oder Druck auszuüben. Täter können diese Systeme ausnutzen, indem sie virtuelle Anreize bieten, um riskantes oder ausbeuterisches Verhalten zu fördern.

Begrenzte Mechanismen zur Altersüberprüfung

Viele Plattformen prüfen das Alter unzureichend, sodass Kinder Zugang zu altersbeschränkten Bereichen erhalten und erhöhten Risiken ausgesetzt sind.

