

A network diagram with grey nodes and lines, some nodes highlighted in red, is visible in the background. A large red circle is partially visible on the right side of the page.

REPORT

Gore im Wandel

Wie sich Gewaltinhalte im Netz durch Social Media und Gamification verändert haben

Mai 2024

Gewaltinhalte übten schon immer eine Faszination aus und wurden früher z. B. über Videokassetten verbreitet. Websites mit drastischen Darstellungen sind fast so alt wie das Internet selbst. Das gemeinsame Betrachten der Bilder und Videos unter Jugendlichen war und ist immer auch eine Mutprobe, bei der ausgetestet wird, wie viel sich jede:r Einzelne zumutet. Durch Social Media sind weitere Verbreitungs- und Rezeptionswege, aber auch neue Darstellungsformen hinzugekommen und damit verbunden auch neue Herausforderungen für den Kinder- und Jugendmedienschutz.

Was ist „Gore“?

Ursprünglich bezeichnete „Gore“ ein Filmgenre, bei dem ein besonderer Fokus auf der Darstellung von fiktiver Gewalt und/oder Verletzungen lag. Mittlerweile hat sich der Begriff jedoch auch für (vermeintlich) reale Video- und Bildaufnahmen aus unterschiedlichen Kontexten etabliert. Anders als bei Fantasy-Gewalt in Filmen und Games fehlt bei diesen Darstellungen die Gewissheit, dass tatsächlich niemand zu Schaden oder zu Tode gekommen ist. Mal ist bekannt, ob dem Bildmaterial reale Ereignisse zu Grunde liegen, mal bleibt Raum für Spekulationen. Das inhaltliche Spektrum reicht von Unfall- und Ekelvideos bis hin zu Folter- und Mordvideos. Die Opfer sind oftmals klar zu erkennen und werden durch die Verbreitung der Taten reviktimisiert. Diese drastischen Darstellungen sind im Internet leicht zugänglich und können Kinder und Jugendliche stark ängstigen und verstören. Die Verstöße gegen Jugendmedienschutzbestimmungen können dabei von einer Entwicklungsbeeinträchtigung bis hin zu Gewaltdarstellungen und Verletzungen der Menschenwürde reichen.

Wie werden junge Nutzer:innen in Social Media auf drastische Inhalte aufmerksam?

Bilder und Videos mit drastischen Gewaltinhalten erreichen Kinder und Jugendliche meist nicht mehr unmittelbar über einschlägige Websites oder über große Suchmaschinen, sondern direkt in den Diensten, in denen sich junge Nutzer:innen täglich aufhalten. In Social Media kann eine Konfrontation

beispielsweise über die diensteigenen Empfehlungsseiten oder per Klick auf einen Hashtag erfolgen.

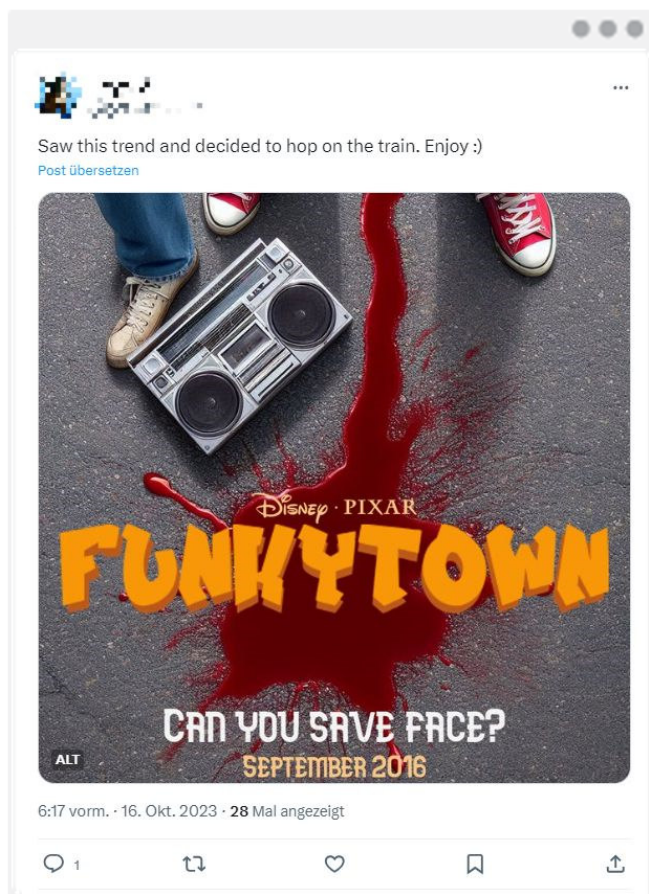
Die meisten Anbieter von für Jugendliche relevanten Social-Media-Diensten untersagen drastische Inhalte in ihren Richtlinien. Nutzer:innen müssen bei Verstößen gegen diese mit der Löschung ihrer Inhalte oder sogar ihrer Accounts rechnen. Da die Neugier auf drastische Inhalte aber durch Klicks und Likes die Reichweite steigert, umgehen Nutzer:innen die vom Dienst gesetzten Grenzen geschickt. Sie zeigen die Inhalte nicht direkt, sondern berichten z. B. nur darüber. Dabei knüpfen sie an Sehgewohnheiten an, indem sie z. B. bekannte Memes oder Filter verwenden, und in Social Media beliebte Formate wie Reaktionsvideos erstellen. Zudem tauschen sich (auch sehr junge) Nutzer:innen in Kommentaren aus und fragen z. B., wo genau man die geschilderten Gore-Inhalte finden kann. Die Urheber:innen der Videos fordern teilweise explizit dazu auf, private Nachrichten zu schreiben, um die Links zu erhalten.

„Don’t google-Videos – Warnung und Lockmittel zugleich

In mit „Don’t google“ über- oder beschriebenen Videos verbreiten Nutzer:innen Suchbegriffe oder Namen von Websites, die, eingegeben in eine Suchmaschine, zu drastischen Inhalten führen können. Zwar warnen die Content-Creator:innen in den Videos implizit oder explizit vor der Nutzung der Suchbegriffe, tragen jedoch maßgeblich zur Verbreitung und Bekanntheit der Gewaltinhalte bei.

KI-generierte Inhalte - Plakate im Stil von Animationsfilmen

Durch KI-generierte Inhalte ergeben sich neue Phänomene, auch im Bereich der Verbreitung von gewalt-haltigen Inhalten. So gibt es neuerdings vermehrt Beiträge in Social Media, die Filmplakate im Stil von animierten Filmen wie z. B. Disney/Pixar zeigen. Häufig beziehen sich diese auf Memes oder popkulturelle Phänomene. Vereinzelt werden jedoch auch be-kannte Gore-Videos bildlich dargestellt. Die extreme Polarität der niedlichen Darstellung auf der einen und der drastischen Inhalte auf der anderen Seite stehen dabei in einem Spannungsverhältnis.



Bekanntes Gore-Video in Pixar-Optik. Über Suchmaschinen kann der Titel zum Originalvideo führen, das extreme Folter-szenen aus dem Umfeld der organisierten Kriminalität zeigt.

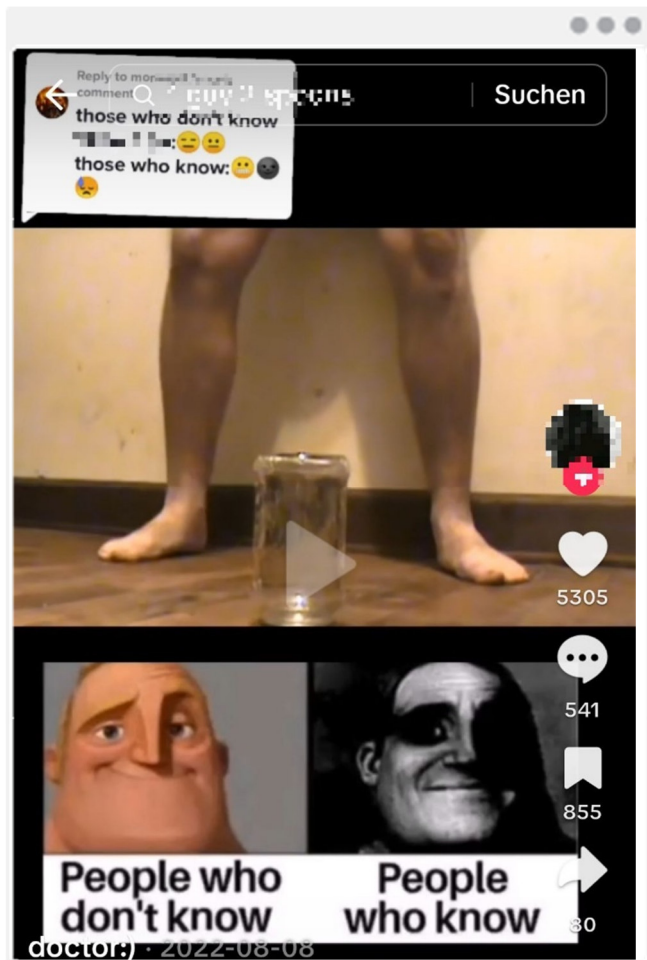
(Quelle: X, Original unverpixelt)

Reaktionsvideos – Inhalte durch andere Nutzer:innen miterleben

Ebenfalls verbreitet und beliebt sind Reaktionsvideos auf drastische Videos oder Websites, die teilweise eine Überschneidung zu „Don´t google“-Videos aufweisen. Hier zeigen Nutzer:innen nicht die drastischen Inhalte (oder nur klein und verpixelt in einer Ecke des Videos), sondern filmen sich selbst beim Betrachten. Sie erzählen ihrem Publikum dabei, was sie sehen, denken oder empfinden. Oft ist den Personen durch verbale Äußerungen und körperliche Reaktionen deutlich anzumerken, wie drastisch die Inhalte sein müssen. Immer wieder finden sich auch Videos, in denen die Inhalte betont gelassen oder scheinbar sogar amüsiert konsumiert werden.

Aussparen drastischer Szenen – etwas zeigen, ohne es zu zeigen

Eine weitere Verbreitungsform von Gore-Inhalten geschieht über bewusstes Weglassen der problematischen Passagen, z. B. wird nur ein (harmloser) Ausschnitt oder Einzelbild aus einem Mordvideo gezeigt, nicht aber die Tat selbst. Das klingt paradox, hat jedoch den Effekt, dass die Inhalte und Profile seltener durch den Anbieter gelöscht werden. Häufig folgen Erklärungen, wo der gesamte Inhalt zu finden ist, z. B. indem Nutzer:innen einem Discord-Server beitreten oder jemandem eine Privatnachricht bei Instagram schreiben, um den Link zum gesamten Video zu erhalten.

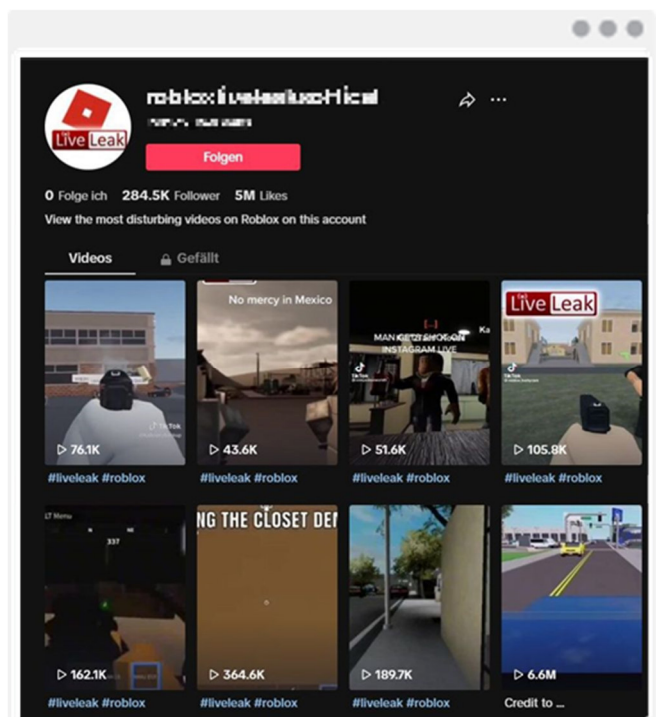


Memes von Reaktionen sollen neugierig machen: Ausschnitt eines bekannten Tasteless-Videos, in dem sich ein Mann durch splitterndes Glas schwer verletzt. (Quelle: X, Original unverpixelt)

Verbunden ist diese Art der Darstellung häufig mit Memes aus der Kategorie „People who know/people who don't know“. Besonders häufig zu finden in dieser Variante: Einer harmlos und freundlich aussehende Animationsfigur wird eine zweite Version gegenübergestellt. Diese sieht durch kleine Veränderungen (entgegengesetzte Farbgebung und schwarz-weiß) wie ein böser Zwilling des Originals aus. Die Rezipient:innen werden dadurch in zwei Gruppen unterteilt, eine mit Kenntnis über den Inhalt des Videos zum Bildausschnitt und eine ohne.

Gore-Videos nachstellen - Gameplays mit teils realen Tonspuren

Ein relativ neuer Trend ist das Nachstellen und Mitfilmen von bekannten Gewaltvideos in Games wie z. B. in nutzergenerierten Erlebnissen auf Roblox¹. Im Hintergrund laufen teilweise die Tonspuren der Originalvideos, bei denen großes menschliches Leid zu hören ist. Teils sprechen die Nutzer:innen aber auch Kontextinformationen ein, z. B. Details zur dahinterstehenden Geschichte. Die so entstandenen Videos können Neugier auf die ihnen zugrunde liegenden Darstellungen wecken. Da Roblox und seine Ästhetik sehr viele minderjährige Nutzer:innen begeistert und die beschriebenen Inhalte primär auf der ebenfalls jugendaffinen Plattform TikTok auftauchen, ist hier eine breite Wahrnehmung durch Kinder und Jugendliche wahrscheinlich. Es finden sich zahlreiche Accounts mit teils mehreren Millionen Likes und einer sechsstelligen Anzahl an Follower:innen, die ausschließlich diese Art von Videos posten und in ihren Namen auch auf bekannte Websites mit Gewaltinhalten referenzieren.

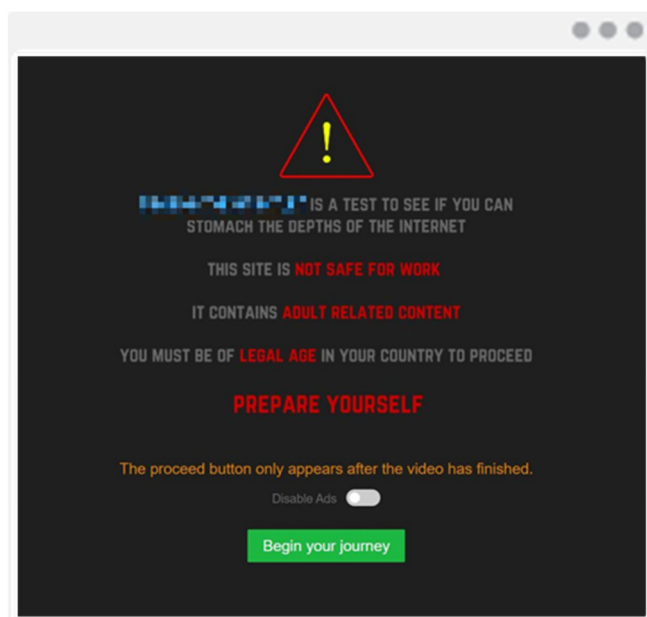


Reichweitenstarke Profile mit nachgespielten Gore-Videos finden sich vor allem auf TikTok. (Quelle: TikTok, Original: unverpixelt)

¹ Für weitere Informationen: „Wie sicher ist Roblox? Umfassendes Schutzkonzept mit Schwachstellen“, abrufbar unter: <https://www.jugendschutz.net/mediathek/artikel/report-wie-sicher-ist-roblox/>

Challenges und Gamification – drastische Inhalte als spielerische Herausforderung

Bereits seit einigen Jahren kursiert eine Challenge, die darin besteht, nacheinander zwanzig gewalthaltige Videos auf einer seit 2016 indizierten Website anzuschauen. Jedes Video entspricht einem Level, wobei die Reihenfolge willkürlich wirkt, die Drastik der Inhalte sich also nicht nachvollziehbar steigert. Ziel ist es, den „Test“ abzuschließen, ohne sich übergeben oder abbrechen zu müssen.



Warnung auf der Startseite, zum Betreten reicht ein Klick auf „Begin your journey“.
(Quelle: Indizierte Website, Original: unverpixelt)

In Social-Media-Diensten finden sich Posts mit Aufrufen, die Website zu besuchen und die Challenge durchzuführen. In Kommentaren äußern sich Nutzer:innen dazu, bis zu welchem Level sie es geschafft haben und überbieten sich dabei gegenseitig – auch darin, wie wenig ihnen die Inhalte ausmachen. Durch das Framing als Spiel verkennen viele das Risiko, das Gesehene nicht mehr aus dem Kopf zu bekommen und darunter langanhaltend zu leiden. Auch Reaktionsvideos finden sich hier wieder: In einem deutschsprachigen YouTube-Video schauen sich z. B. zwei junge Erwachsene die Videos als Gruselspaß zu Halloween an. Auch ein bekannter deutschsprachiger YouTube-Creator mit über einer Million Abonnent:innen zeigt ein Video, in dem er sich die ersten Level

anschaut und eindringlich davor warnt, bei dieser Challenge mitzumachen.

Dass der Begriff „Gore“ jedoch nach wie vor auch für rein fiktionale Inhalte genutzt wird, zeigt die Kunstchallenge „Gorettober“ (Kofferwort aus „Gore“ und „Oktober“), bei der täglich zu einem anderen Thema aus dem Bereich Horror/Grusel ein Bild gemalt werden soll. Dabei existieren verschiedene Listen von Themen, die hierfür verwendet werden. Die Beiträge sind zwar teils relativ drastisch, jedoch deutlich als künstlerische Darstellung erkennbar, die kein echtes Leid zeigen.

Warnung oder Werbung – Wie reagieren junge Nutzer:innen?

Es besteht ein schmaler Grat zwischen Aufklärung und Bekanntmachen der Inhalte. Einerseits kann ein Video mit Erklärungen bestimmter Gore-Sites dazu führen, dass Kinder und Jugendliche die Warnung ernst nehmen und diese meiden. So finden sich unter dem im vorigen Abschnitt genannten reichweitenstarken YouTube-Video, in dem der Creator die ersten Level der Gore-Challenge anschaut, viele Kommentare, die sich für die Warnung bedanken: „Danke, dass du es so geschnitten hast, dass man die ekligen/brutalen Teile rausgenommen hast 🙏 Ich werde nicht auf die Seite gehen“.

Andererseits können diese Inhalte die Neugier wecken: „Uwww ich liebe deine Selbstexperimente. Ist immer voll interessant :3 Bin grad beim 3. Video und halte es schon nicht mehr aus hahaha“. Von einer zumindest vorgeblichen Empathielosigkeit und Gewöhnungseffekten zeugen hingegen folgende Kommentare: „Was ist daran grausam?? Es gibt nix schöneres wie anzusehen wie Leute sich verletzten oder Schmerzen haben :)“ oder „Hab alle geschaut.. War eig. eine nette Abwechslung zu normalen YouTube Videos. Und das Video mit dem Baby und dem Zug, da musste ich richtig lachen 😂“.

Dass auch weiterhin in der Peergroup gemeinsam solche Videos angesehen werden, zeigt dieser Kommentar: „Freunde und ich schauen oft solche Videos um zu schauen wer länger durchhält. Am Anfang wird mir es immer etwas düster, nach ein paar Videos fühlt es sich fast schon normal an“ oder „Hab die auch schon mit Freunden anschaut.. Habs ganz gut weggesteckt bis auf Übelkeit obwohl ich alle Level geschaut hab.. Einer meiner Freunde hat es bist zum vorletzten Video geschafft und dann abgebrochen weils im zu krass war.. Jetzt hat er panische Angst vor dem Tod“.

Ersteller:innen solcher Videos rechtfertigen die Verbreitung der Inhalte häufig damit, dass dies der Aufklärung über „die wahre Natur der Welt oder der Menschen“ dienen oder dabei helfen soll, das eigene Leben wertzuschätzen. Sie behaupten außerdem, wer regelmäßig solche Videos schaue, wäre in realen Gefahrensituationen eher in der Lage, richtig zu reagieren. Aus Kommentaren geht jedoch hervor, dass die Inhalte gerade bei jungen Nutzer:innen zu Albträumen und weiteren massiven psychischen Belastungen führen können: Schlaflosigkeit, extreme Sorge, dass einem selbst oder geliebten Menschen Ähnliches widerfährt bis hin zu Depression, Angstzuständen und (sekundärer) Traumatisierung. Unter besagtem YouTube-Video steht auch: „ich bin 16 und habe es bis level 20 geguckt, ich bin so enttäuscht von mir, ich habe mega angst jetzt rauszugehen, da mir soetwas irgendwie passieren könnte...ich will alles wieder rückgängig machen und wieder positive bilder in meinem kopf haben. ich kann nur jeden davon abraten!“.

Wie verändern sich Gore-Websites?

Gore-Websites werden nicht nur über Social Media verbreitet und bekannt gemacht, sie erhalten zunehmend selbst den Charakter von Social-Media-Angeboten. Immer häufiger knüpfen sie in ihrer Gestaltung an die Trends von Gamification an und bieten die Möglichkeit zu Beteiligung und Austausch mit anderen. Auch kostenpflichtige Abo-Modelle entstehen.

Eine seit 2009 indizierte und sehr bekannte Website bietet so z. B. mittlerweile die Möglichkeit, sich zu registrieren. Eine Standardmitgliedschaft ist kostenlos und erfordert nur eine Registrierung mit den üblichen Angaben (Username, Passwort, E-Mail-Adresse). Sie bietet die Möglichkeit, ein Profil mit Gästebuch-Funktion anzulegen, Bilder und Videos hochzuladen oder zu kommentieren. Eingeloggt lassen sich durch Aktivitäten Punkte sammeln, die die eigene Position im Leaderboard bestimmen. Für die aktive Nutzung und Beteiligung gibt es Badges (Auszeichnungen), die im Profil angezeigt werden. Schließen Nutzer:innen ein Abonnement für 9,99 \$ im Monat ab, erhalten sie zusätzliche Funktionen, z. B. den Zugang zu Videos in der Kategorie „Underground“.

Memberships	FREE	UNDERGROUND
YNC Ranks	Level to 20	Level to 30
Point Payout	1x	2x
Can Collect Badges	✓	✓
Can Win Prizes	✗	✓
Bonus Badge Payouts	✗	✓
Can Win Premium Prizes	✗	✓
No Ads	✗	✓
Underground Access	✗	✓
	Free	<input type="radio"/> \$9.99 per month (recurring)

Übersicht über die Vorteile eines kostenpflichtigen Abonnements.
(Quelle: Indizierte Website)

Für Jugendliche werden auf dieser Website besondere Anreize geschaffen, sich mit drastischen Inhalten zu konfrontieren. Der Spielcharakter schafft eine emotionale Distanz zu den realen Opfern und die Anlehnung an gängige Streaming- und/oder Social-Media-Dienste normalisiert das Anschauen drastischer, realer Gewalt.

Herausforderungen für den Kinder- und Jugendmedienschutz

Große Diensteanbieter wie Meta und Google untersagen drastische Gewaltinhalte auf ihren Plattformen. Die Inhalte, die die drastische Gewalt unverpixelt und in kompletter Länge zeigen, befinden sich in der Regel auf ausländischen Servern. Sofern der Anwendungsbereich des JMStV nicht eröffnet ist, vgl. § 2 JMStV, kann die Medienaufsicht, falls keine Kooperation der erreichbaren Anbieter (z. B. Plattformanbieter oder Provider der Server) erfolgt, lediglich Indizierungen anregen. Die indizierten Seiten bleiben über Eingabe der URL meist direkt aufrufbar, ziehen auf neue Domains um oder machen die Inhalte über zusätzliche Domains erreichbar. Bis eine Indizierung vorgenommen ist, existiert häufig schon eine entsprechende Ausweichseite. Zudem entstehen immer wieder neue Websites, die ähnliche Inhalte bereitstellen.

In den Social-Media-Diensten hochgeladene Inhalte verbreiten URLs oft in leicht abgewandelter Schreibweise. Je nach Verfremdungsgrad stellt sich die Frage, inwiefern Kinder und Jugendliche noch erkennen können, auf welche Website verwiesen wird. Dies erschwert eine Bemaßnahme oder macht sie sogar unmöglich, weil ein zu Eigen machen von Inhalten stets im Einzelfall zu bewerten ist. In anderen Fällen werden lediglich Schlagwörter genannt, die erst durch aktives Eingeben in eine Suchmaschine zu den beeinträchtigenden oder gefährdenden Inhalten führen. Die Nennung der Schlagwörter kann durch eine ausdrückliche oder implizierte Suchaufforderung begleitet werden, welche in der Regel nach JMStV nur als entwicklungsbeeinträchtigend zu bewerten ist.

Selbst wenn Beiträge eine (vermeintliche) Warnung enthalten, zeigen manche Kommentare: Auch solche Inhalte können anspornen, die eigenen Grenzen auszutesten und sich zu beweisen. Es empfiehlt sich daher dringend, das Thema auch in der medienpädagogischen Prävention aufzugreifen. Kinder und

Jugendliche müssen über die Risiken aufgeklärt werden, sich und andere mit Inhalten zu konfrontieren, die reale Gewalt zeigen. Auch bei (vermeintlich) guten Absichten (z. B. mutmaßliche Täter:innen zu überführen) ist Vorsicht geboten, denn das Teilen der Inhalte kann rechtswidrig sein. Eine kritische Einordnung, warum solche Videos in Umlauf gebracht werden und dass dies nicht vornehmlich aus Aufklärungsgründen geschieht, ist ebenfalls empfehlenswert.² Darüber hinaus sollte auch die Förderung der Empathiefähigkeit junger Menschen ein zentrales Anliegen der medienpädagogischen Praxis sein.

² Je nach Inhalt und Content-Creator:in stecken z. B. monetäre Interessen, die Aussicht auf Reichweite oder politische Ziele dahinter.

Weiterführende Informationen



www.jugendschutz.net

Meldemöglichkeiten



www.jugendschutz.net/verstoss-melden

Über jugendschutz.net

jugendschutz.net fungiert als das gemeinsame Kompetenzzentrum von Bund und Ländern für den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet. Die Stelle recherchiert Gefahren und Risiken in jugendaffinen Diensten. Sie wirkt darauf hin, dass Verstöße gegen Jugendschutzbestimmungen beseitigt und Angebote so gestaltet werden, dass Kinder und Jugendliche sie unbeschwert nutzen können.

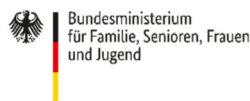
Die Jugendministerien der Länder haben jugendschutz.net 1997 gegründet. Die Aufgaben wurden 2003 im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) festgelegt. Die Stelle ist seither an die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) angebunden. 2021 hat der Bund jugendschutz.net als gemeinsamem Kompetenzzentrum im Jugendschutzgesetz (JuSchG) ebenfalls eine gesetzliche Aufgabe zugewiesen.

jugendschutz.net wird finanziert von den Obersten Landesjugendbehörden, den Landesmedienanstalten und gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

Verstöße im Netz können gemeldet werden unter: <https://www.jugendschutz.net/verstoss-melden>



Gefördert vom:



Im Rahmen von:



Kofinanziert von der Europäischen Union

Die Veröffentlichungen stellen keine Meinungsäußerung des BMFSFJ oder des BAFzA dar. Für inhaltliche Aussagen tragen die Autorinnen und Autoren die Verantwortung.

Kontakt
jugendschutz.net
Bahnhofstraße 8a, 55116 Mainz

Inhaltlich verantwortlich
Stefan Glaser
Bahnhofstraße 8a, 55116 Mainz

JUGEND
SCHUTZ.NET