Leitfaden

für Lehrkräfte und Begleitpersonen

zum Präventionsspiel

RED FLAG

Learn.
Detect.
Protect.

VANGUARD

Entstanden im Rahmen des Projekts VANGUARD
Version I September 2026
Autorin: Caroline Sander

Kofinanziert von der Europäischen Union

Die hier geäußerten Ansichten und Meinungen sind ausschließlich die der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union oder der Europäischen Forschungsagentur (REA) wider. Weder die Europäische Union noch die Förderstelle können dafür haftbar gemacht werden.

Inhaltsverzeichnis

I. Einleitung 2

II. Hintergrund 4

A. Das VANGUARD-Projekt 4

B. Entwicklung des Spiels und der Sensibilisierungskampagne RED FLAG 4

III. Ein Blick ins Spiel 6

A. Storyline 7

B. Charaktere 7

C. Verlauf und Ziel des Spiels 9

D. Bewertungssystem 10

E. Mini Games 11

IV. Zum Einsatz von RED FLAG 12

A. Vorbereitungen 13

B. Einführung in das Thema 15

C. Inhaltliche Nachbereitung 15

D. Lernplattform 16

E. Fragestellungen für den Unterricht 17

F. Weitere Angebote zur Vertiefung 19

V. Kontakt 21

VI. Quellen und weitere Ressourcen 22

I. Einleitung

Der digitale Raum ist wie ein Abenteuerspielplatz, auf dem es viel zu entdecken gibt. Aber neben vielen tollen Entdeckungen lauern auch Gefahren – gerade für Kinder und Jugendliche.

Drei Viertel der 10- bis 12-Jährigen besitzen bereits ein eigenes Smartphone, unter den 13- bis 15-Jährigen sind es schon 90 Prozent, verrät eine repräsentative Studie.[1] Mehr als die Hälfte der Sechs- bis 13-Jährigen ist täglich online, geht aus der KIM-Studie hervor. Viele Kinder nutzen dabei Plattformen wie TikTok oder Instagram, obwohl sie das aktuell erforderliche Mindestalter von 13 Jahren noch nicht erreicht haben. Altersgrenzen werden häufig umgangen oder schlichtweg ignoriert.[2] Aufgrund all dieser Daten hat die Europäische Kommission kürzlich den „EU KIDS Act" vorgelegt, ein Dokument, in dem Altersbeschränkungen für soziale Medien, die Gewährleistung der Sicherheit von Kindern durch die Plattformen, Altersüberprüfungen sowie EU-weite Standards ohne Ausnahmen für einzelne Mitgliedstaaten gefordert werden.[3]

So ist es nicht verwunderlich, dass Jugendliche im Internet regelmäßig sexuelle Belästigung erleben. 38 Prozent der in einer österreichischen Umfrage befragten Jugendlichen waren bereits zumindest einmal mit Formen sexueller Belästigung im Internet konfrontiert. Erschreckende zehn Prozent gaben an, oft oder sehr oft betroffen zu sein. Hierzu gehören anzügliche Kommentare, intime Fragen oder die Aufforderung, Nacktbilder zu schicken.[4]

Auch das Thema Pornografie spielt eine Rolle im Spiel und in der Lebensrealität vieler Jugendlicher. Seit den 2000ern hat die Verbreitung von Online-Pornografie rasant zugenommen und mit der flächendeckenden Einführung von Breitband-Internet, Smartphones und kostenlosen Streaming-Plattformen einen weiteren Schub bekommen. So kommen Jugendliche durchschnittlich mit 13 erstmals in Kontakt mit pornografischen Inhalten – meist unfreiwillig ohne diese bewusst zu suchen, und oft über gängige Social Media Apps wie Twitter/X, Instagram oder Snapchat.[5]

---

[1] Bitkom Research (2024). Ab 10 Jahren haben die meisten Kinder ein eigenes Smartphone, Artikel vom 2. Dezember. Verfügbar auf: https://bitkom-research.de/news/ab-10-jahren-haben-die-meisten-kinder-ein-eigenes-smartphone [Zugriff: 06.07.2026].

[2] MPFS (2024). KIM-Studie, verfügbar auf: https://mpfs.de/studie/kim-studie-2024/ [Zugriff: 06.07.2026].

[3] Europäische Kommission (2026). *Proposal for a Regulation of the European Parliament and of the Council: EU KIDS ACT - 'EU Keeping Internet Digital Spaces Accountable and Trustworthy'*, COM(2026) 681 final, 17. September. Verfügbar auf: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52026PC0681 [Zugriff: 25.09.2026].

[4] Saferinternet.at (2025). Studie: Jugendliche von sexueller Belästigung im Internet betroffen. Verfügbar auf: https://www.saferinternet.at/presse-detail/studie-jugendliche-von-sexueller-belaestigung-im-internet-betroffen [Zugriff: 06.07.2026].

[5] Children's Commissioner for England (2023). *A lot of it is actually just abuse: Young people and pornography*. Verfügbar auf: https://www.childrenscommissioner.gov.uk/resource/a-lot-of-it-is-actually-just-abuse-young-people-and-pornography/ [Zugriff: 06.07.2026].

Darüber hinaus verwenden Menschen mit bösen Absichten bewusst Social Media Apps, Gaming Plattformen mit Chats und andere Räume, in denen Kinder und Jugendliche unterwegs sind, um Kontakt zu ihnen zu suchen – ohne dass Eltern, Lehrkräfte oder andere Aufsichtspersonen davon etwas mitbekommen. Ein besorgniserregender Trend, den die Polizei seit einigen Jahren beobachtet, sind sogenannte Taschengeld-Treffen (TGT). Hierbei handelt es sich um Verabredungen, bei denen meist Minderjährige sexuelle Handlungen gegen ein „Taschengeld" anbieten. Der verharmlosende Begriff sollte nicht darüber hinwegtäuschen, dass es sich hierbei um eine Form der sexualisierten Gewalt und Ausbeutung handelt.[6]

Auch Menschenhandel stellt eine ernstzunehmende Gefahr für Kinder und Jugendliche dar, denn die Zahl betroffener Minderjähriger steigt.[7] Betroffene werden durch Zwang, Täuschung, Drohungen oder die Ausnutzung einer Zwangslage angeworben, mit dem Ziel sie profitbringend auszubeuten. Während Mädchen häufig von sexueller Ausbeutung betroffen sind, werden Jungen oft zu kriminellen Handlungen oder zum Betteln gezwungen.

In Deutschland waren der Polizei im Jahr 2024 insgesamt 232 Fälle von Menschenhandel mit Minderjährigen bekannt geworden, jedes vierte Kind war noch unter 14 Jahren, drei Viertel hatten die deutsche Staatsbürgerschaft. Bei 83 Mädchen (deren Fälle bekannt geworden waren / „Hellfeld") wurde die „Loverboy-Methode"[8] eingesetzt.[6] Bei den genannten Zahlen handelt es sich ausdrücklich um das Hellfeld, das Dunkelfeld wird um ein Vielfaches höher eingeschätzt.

Um all diesen Herausforderungen effektiv entgegenzutreten, spielt Präventionsarbeit eine entscheidende Rolle. Medienkompetenz und -bildung sind unerlässlich, um Kindern und Jugendlichen einen sicheren und kritischen Umgang mit digitalen Medien zu ermöglichen. Aber es braucht auch gezielte Aufklärung und Sensibilisierung bezüglich der obengenannten Gefahren. Kinder und Jugendliche müssen über die Strategien organisierter krimineller Gruppen aufgeklärt werden, um zu verhindern, dass sie Opfer oder auch Täter werden. Hier setzt unser interaktives Lernspiel RED FLAG an.

---

[6] BKA (2025). Bundeslagebild Menschenhandel und Ausbeutung 2024. Verfügbar auf: https://www.bka.de/DE/AktuelleInformationen/StatistikenLagebilder/Lagebilder/Menschenhandel/menschenhandel_node.html (Zugriff: 06.07.2026).

[7] Vereinte Nationen. Understanding Human Trafficking. Verfügbar auf: https://www.un.org/en/peace-and-security/understanding-human-trafficking [Zugriff: 06.07.2026].

[8] Bei der „Loverboy-Methode" geht ein meist älterer Junge oder Mann eine Liebesbeziehung mit einem Mädchen ein, macht sie emotional abhängig und bringt sie später dazu, sexuelle Handlungen gegen Geld zu erbringen, von denen er selbst oder eine kriminelle Gruppierung profitiert.

II. Hintergrund

A. Das VANGUARD-Projekt

Im EU-geförderten Forschungsprojekt VANGUARD haben 22 Partner aus 12 Ländern für einen Zeitraum von drei Jahren (2024-2026) zusammengearbeitet, darunter Forschungs- und Hochschuleinrichtungen, technologieorientierte Unternehmen und Organisationen der Zivilgesellschaft sowie Polizei- und Grenzschutzbehörden.

Ziel des Projektes war es, dazu beizutragen, dass Menschenhandel effektiver bekämpft werden kann. Hierfür wurden fortschrittliche technologische Lösungen entwickelt sowie Schulungsformate, die zum Verständnis und zur Sensibilisierung u.a. von Strafverfolgungsbehörden beitragen sollen. Um zu einem verbesserten Informationsbild über Menschenhandel beizutragen, wurden über 50 wissenschaftliche Interviews mit Expertinnen und Experten, Überlebenden des Menschenhandels (als „lived experts“) sowie verurteilten Straftätern in deutschen Justizvollzugsanstalten geführt. Hierbei lag der Schwerpunkt auf Informationen zu Menschenhandel zum Zweck der sexuellen Ausbeutung, der Arbeitsausbeutung und der Zwangskriminalität.

Nähere Informationen zum Projekt VANGUARD finden sich auf der Projekt-Website.

B. Entwicklung des Spiels und der Sensibilisierungskampagne RED FLAG

Im Rahmen des VANGUARD-Projekts und basierend auf den projekteigenen Forschungsergebnissen sowie der langjährigen Erfahrung der zivilgesellschaftlichen Projektpartner, wurde das webbasierte Lernspiel RED FLAG unter Leitung des Forschungszentrums CENTRIC (UK) entwickelt. Das Spiel steht in direkter Verbindung mit einer gleichnamigen Sensibilisierungskampagne unter Leitung der zivilgesellschaftlichen Organisation Gemeinsam gegen Menschenhandel (DE).

Das Spiel richtet sich in erster Linie an Jugendliche ab 13 Jahren sowie junge Erwachsene, steht jedoch auch der allgemeinen Öffentlichkeit zur Verfügung. Die Sensibilisierungskampagne spricht vor allem Eltern und Fachkräfte an, die mit Jugendlichen arbeiten – Lehrkräfte, Sozialarbeitende, Jugendgruppenleitende etc. und bietet zusätzliche Materialien in Ergänzung zum Spiel an (Lernplattform Q&A, den vorliegenden Leitfaden).

Ziel des Spiels und der Sensibilisierungskampagne ist es, das Bewusstsein der Zielgruppe für die Risiken des Menschenhandels mit dem Ziel der sexuellen Ausbeutung oder der Verstrickung in kriminelle Netzwerke (erzwungene Kriminalität) zu schärfen.

Jugendliche sollen dazu angeregt werden, das eigene Verhalten kritisch zu reflektieren und Maßnahmen zur eigenen Sicherheit und der Sicherheit anderer zu setzen. Sie sollen in dem Bewusstsein gestärkt werden, dass sie auch eine persönliche Verantwortung dafür tragen, sich selbst zu informieren und gegebenenfalls eigene Überzeugungen (z.B. in Bezug auf geschlechtsspezifische Gewalt) und Verhaltensweisen (vor allem im Internet) zu ändern, die sie anfällig für Menschenhandel und andere Gefahren machen. Sie erhalten Zugang zu weiteren vertiefenden Informationen und zu spezialisierten Hilfsangeboten.

Das Spiel und die Sensibilisierungskampagne wurden mit den im Konsortium zur Verfügung stehenden Ressourcen und Sprachkenntnissen in mehrere Sprachen übersetzt. Die Ergänzung weiterer Sprachen wird angestrebt.

In der Entwicklungsphase des Spiels wurde das erste Szenario – das „Täter-Szenario“ bzw. Daniels Geschichte – mit Expert/innen und insbesondere Jugendlichen selbst getestet, um erstes Feedback zu erhalten. Dieses Feedback wurde genutzt, um das Spiel zu verbessern und die Zielgruppe besser anzusprechen. Nach Fertigstellung des ersten Szenarios wurde das Spiel erneut Schülerinnen und Schülern in Spanien und Deutschland vorgestellt. Ihr Feedback wurde mithilfe eines Online-Fragebogens erhoben. 100 % der Schülerinnen und Schüler gaben an, dass sie das Spiel lehrreich und fesselnd fanden und diese Lernmethode dem traditionellen Unterricht vorzogen. Alle Teilnehmenden waren sich einig, dass das Spiel eine positive Wirkung haben könnte. Kritisches Feedback zu Bild, Design und Bild-Text-Verhältnis wurde bei der weiteren Entwicklung der nächsten beiden Szenarien berücksichtigt.

CENTRIC
Centre of Excellence in Terrorism, Resilience, Intelligence and Organised Crime Research

Leitung Serious Games: James Fenwick
Design und UX: Steffi Davey
Entwickler: Arthur Jones
Autorinnen: Caroline Sander, Karen Hough
mit Unterstützung des VANGUARD-Konsortiums

III. Ein Blick ins Spiel

Das Spiel ist browser-basiert und mit einem Internetzugang frei zugänglich unter dem Link: https://red-flag.centric-research.co.uk

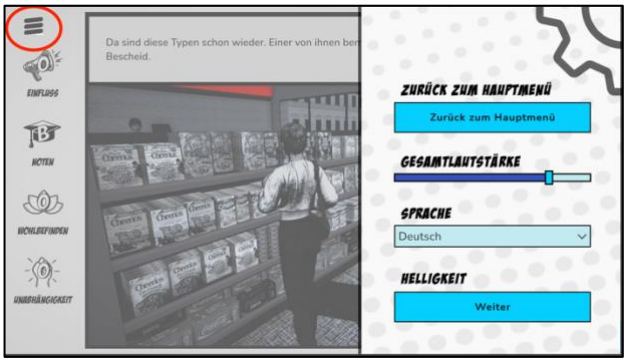
Es funktioniert auf allen Browsern sowie auf mobilen Geräten. Aufgrund der Bildschirmgröße und der Textlesbarkeit ist die Verwendung am Laptop oder Computer jedoch zu empfehlen.

Ton ist nicht erforderlich, wird aber für das volle Spielerlebnis empfohlen.

Vor Beginn des Spielens können unter dem Menüpunkt *Einstellungen* sowohl die Gesamtlautstärke, die Sprache als auch die Helligkeit individuell eingestellt werden.

Das Spiel steht aktuell in den Sprachen Englisch, Deutsch, Spanisch, Portugiesisch und Griechisch zur Verfügung.

Die Einstellungen können im Verlauf des Spiels jederzeit angepasst werden über Klick auf das Menü im Fenster oben links (siehe Abbildung rechts).



Nach Auswahl des Menüpunkts *Spielen* steht es den Spielerinnen und Spielern frei, einen von drei Charakteren auszuwählen: Daniel, Maria oder Annie.

A. Storyline

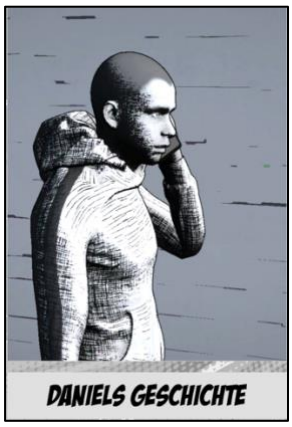
Die Geschichte wird mittels drei verschiedenen Szenarios erzählt, die auf Grundlage der Forschungsergebnisse aus dem Projekt VANGUARD und unter Einbezug des Feedbacks ehemaliger Betroffener von Menschenhandel entwickelt wurden. Jedes Szenario beleuchtet die Perspektive eines anderen Spielcharakters. Die Spielerinnen und Spieler können wählen, welche Geschichte sie spielen möchten.

Die Geschichte der drei Charaktere entwickeln sich vor demselben Hintergrund. Maria, Daniel und Annie wohnen in derselben Nachbarschaft einer mittelgroßen Stadt. In der Nähe gibt es ein Einkaufszentrum, einen Markt, ein Schwimmbad, die Sekundarschule und mehrere Cafés und Restaurants.

Maria und Annie sind befreundet und gehen in dieselbe Klasse. Es sind noch wenige Wochen bis zu den Sommerferien. Daniel kennen sie zu Beginn des Spiels noch nicht.

In der Stadt gibt es auch Kriminalität. Eine Gang, die in verschiedene illegale Aktivitäten wie Drogenhandel verwickelt ist, wird von dem 30-jährigen Johnny geleitet. Johnny ist gut vernetzt, beaufsichtigt die anderen Gangmitglieder und ist ziemlich erfolgreich in dem, was er tut. Als Daniel mit Johnny in Kontakt kommt, wird schnell deutlich, dass mit ihm nicht zu spaßen ist. Sein Handeln beeinflusst die Geschichten von Daniel und Maria.

B. Charaktere



Daniel

Das erste Szenario ist Daniels Geschichte.

Daniel Porter ist 17 Jahre alt. Er lebt allein mit seiner Mutter. Der Vater hat die Familie verlassen, als Daniel noch klein war. Er erinnert sich kaum an ihn. Mit 16 Jahren hat Daniel die Schule verlassen, aber bisher keinen Job gefunden. Das Geld zu Hause ist knapp, obwohl seine Mutter Doppelschichten arbeitet. Eigentlich wünscht er sich nur ein einfacheres Leben, schnelles Geld und ein wenig Respekt.

Das Szenario zeigt auf, wie Daniel über den Kontakt mit einer kriminellen Gruppierung innerhalb kurzer Zeit als Täter in den Menschenhandel verstrickt wird – erst über den Handel mit Drogen und schließlich als „Loverboy“.

Das Szenario unterteilt sich in sechs Kapitel, die sich jeweils auf eine andere Phase der Ausbeutung konzentrieren:

- Kapitel 1 – Anwerbung
- Kapitel 2 – Illegale Aktivitäten
- Kapitel 3 – Manipulation
- Kapitel 4 – Ausbeutung
- Kapitel 5 – Flucht
- Kapitel 6 – Strafverfolgung

Es wurde berechnet, dass es im Spiel 21.600 verschiedene Wege gibt, die die Spielerinnen und Spieler in Daniels Geschichte einschlagen können.

Maria

Das zweite Szenario dreht sich um Maria.

Maria Crapper ist 14 Jahre alt. Sie lebt mit ihren Eltern in einer schönen Mietwohnung. Ihre Eltern arbeiten viel, um die Wohnung finanzieren zu können. Deshalb schenken sie Maria nicht die Aufmerksamkeit, die sie bräuchte. Maria ist beliebt in der Schule, aber sie findet ihr Leben ziemlich langweilig und eintönig. Sie ist ein hübsches Mädchen, das Mode und Make-up liebt. Auf Social Media teilt sie Tutorial-Videos, die viele Likes erhalten. Sie möchte einmal Influencerin werden.

Das Szenario zeigt auf, wie Maria aufgrund verschiedener Faktoren zu einem Opfer des Menschenhandels wird. In ihrer Geschichte geht es hauptsächlich um sexuelle Ausbeutung mittels der „Loverboy-Methode“, jedoch wird auch auf das Konzept der Mehrfachausbeutung eingegangen. Marias Geschichte ist in fünf Kapitel unterteilt, die sich jeweils auf eine andere Phase der Ausbeutung konzentrieren:

- Kapitel 1 – Anwerbung
- Kapitel 2 – Manipulation
- Kapitel 3 – Ausbeutung
- Kapitel 4 – Flucht
- Kapitel 5 – Strafverfolgung

Insgesamt gibt es im Spiel 43.740 verschiedene Möglichkeiten, wie die Spielerinnen und Spieler Marias Geschichte durchspielen können.

Annie

Das dritte Szenario erzählt die Geschichte von Annie.

Annie Miller ist ebenso wie Maria 14 Jahre alt und geht in dieselbe Klasse wie sie. Die beiden sind befreundet. Annies Eltern haben nicht viel Geld, deshalb arbeitet Annie an einigen Nachmittagen in der Woche auf dem Markt, um sich etwas dazuzuverdienen. Sie geht gerne zur Schule, muss aber fleißig lernen, um gute Noten zu bekommen. Sie weiß, dass es wichtig ist, sich auf die Schule zu konzentrieren und auf seine Lebensziele hinzuarbeiten.

Das Szenario beleuchtet die Erfahrungen mit Menschenhandel aus der Perspektive einer außenstehenden Person. Die Spielerinnen und Spieler sehen Möglichkeiten, auf Warnsignale zu reagieren und möglicherweise sogar dazu beitragen zu können, dass eine Freundin oder ein Freund aus einer gefährlichen oder ausbeuterischen Situation befreit wird. Annies Geschichte unterteilt sich in vier Kapitel:

Kapitel 1 – Warnung
Kapitel 2 – Veränderungen
Kapitel 3 – Ausbeutung
Kapitel 4 – Strafverfolgung

C. Verlauf und Ziel des Spiels

Im Verlauf der drei Geschichten begegnen den Spielerinnen und Spielern verschiedene Herausforderungen, denen sie auch im echten Leben begegnen können bzw. eventuell schon begegnet sind. Ein sicheres Verhalten im Internet wird insbesondere in Marias Geschichte thematisiert. Der Wunsch nach schnellem Geld und Erfolg sowie Anerkennung spielt insbesondere bei Daniels Geschichte eine Rolle. Bei Annie geht es vor allem darum, Warnsignale zu erkennen, wenn eine Freundin oder ein Freund zum Opfer krimineller Machenschaften wird, und Handlungsmöglichkeiten für einen solchen Fall aufzuzeigen.

Während des Spielens müssen die Spielerinnen und Spieler immer wieder Entscheidungen treffen. Nach einer Szene wird z.B. die Frage *„Was willst du jetzt tun?“* gestellt und es kann aus zwei bis drei verschiedenen Antworten ausgewählt werden. Jede Entscheidung hat einen direkten Einfluss auf den weiteren Verlauf des Spiels. Nach jeder Entscheidung folgt eine direkte Bewertung derselben mit grundlegenden Informationen zur Begründung sowie dem Verweis auf die zugehörige Lernplattform (Q&A) nach Beendigung des Spiels.

Gute Entscheidungen werden als solche bestätigt und hervorgehoben, nicht so gute Entscheidungen bringen möglicherweise einen kurzen Erfolg – wie z.B. Finanzen, Einfluss auf Social Media oder ein gutes Wohlbefinden –, führen jedoch zu negativen Konsequenzen, die spätestens am Ende deutlich werden.

Bei Beendigung des Spiels erhalten die Spielerinnen und Spieler eine zusammenfassende Erklärung dazu, was in der Geschichte passiert ist und inwiefern ihre Entscheidungen eine Rolle gespielt haben. Sie werden auf die Lernplattform weitergeleitet, um Antworten auf mögliche Fragen zu finden und mehr über die angesprochenen Themen zu erfahren. Hier finden sich auch direkte Hilfsangebote für den Fall einer persönlichen Betroffenheit.

D. Bewertungssystem

Um aufzuzeigen, wie schwierig die Situationen sind, mit denen die Charaktere umgehen müssen, wurde ein Bewertungssystem integriert. Die Bereiche im Bewertungssystem dienen als Leistungsmaßstab und fließen am Ende in eine Zusammenfassung der Spielerleistung ein. Sie unterscheiden sich bei den drei Charakteren leicht voneinander, folgen aber derselben Dynamik.

Zu Beginn des Spiels ist der Punktestand in allen Bereichen auf Null. Schon ab der ersten Szene verändert sich der Punktestand jedoch kontinuierlich und kann auch in den negativen Bereich geraten. In diesem Fall treten zusätzliche Warnhinweise auf, die eine Verhaltensänderung des Spielers/der Spielerin nahelegen.

Bei Daniel zeigt das Bewertungssystem die Bereiche *Stress*, *Finanzen*, *Integrität* und *Opfervertrauen* an. Wird Daniels *Stress*level zu hoch, erhält der Spieler bzw. die Spielerin Warnungen. Die dritte Warnung führt zu einer direkten Beendigung des Spiels (Game Over) mit der Erklärung, dass Daniel dazu gezwungen ist, vor der kriminellen Gruppierung zu fliehen und sich zu verstecken. Der Bereich *Opfervertrauen* funktioniert nach einem ähnlichen System, auch hier kommt es zu Warnungen, wenn Daniel das Vertrauen von Maria verliert. Erhält der Spieler bzw. die Spielerin die dritte Warnung, kommt es für Daniel zu einer Verhaftung durch die Polizei (*Game Over*). Zu Beginn des Spiels wird erklärt, dass Daniel von dem Wunsch nach einem einfachen Leben und schnellem Geld angetrieben wird. Der Bereich *Finanzen* soll verdeutlichen, dass es zwar so aussehen mag, als würde Daniel durch kriminelle Aktivitäten leichtes Geld verdienen, er jedoch am Ende mit leeren Händen dasteht, da sein Vermögen beschlagnahmt wird. Der Bereich *Integrität* wirkt als Marker für die Qualität der getroffenen Entscheidungen. Gute Entscheidungen werden belohnt, bei weniger guten Entscheidungen sinkt der Wert.

Dieses Punktesystem soll verdeutlichen, wie schwierig es ist, diese Ziele zu erreichen und gleichzeitig einen solchen Lebensstil zu führen. So ist es letztlich das übergeordnete Ziel des Spiels, bei der Punkteskala für *Integrität* die höchste Punktzahl zu erzielen.

Das Bewertungssystem in Marias Geschichte unterscheidet sich von Daniels, da Maria als Charakter andere Beweggründe antreiben. Sie strebt eine Karriere als Influencerin auf Social Media an, was sie anfällig für die Vernachlässigung anderer Bereiche (ihre Schulnoten) macht und dazu führt, dass sie sich in eine ausbeuterische Situation begibt, die ihre Unabhängigkeit und ihr Wohlbefinden einschränkt. So umfasst Marias Bewertungssystem die Bereiche *Social Media Reichweite*, *Noten*, *Wohlbefinden* und *Unabhängigkeit*.

Beim Spielen von Marias Charakter versuchen die Spielerinnen und Spieler, eine hohe Punktzahl im Bereich *Reichweite* zu erzielen und gleichzeitig gute *Noten*, *Wohlbefinden* und *Unabhängigkeit* aufrechtzuerhalten. Gute Werte für *Wohlbefinden* und *Noten* bilden die Bedingungen für einen erfolgreichen Spielabschluss, wobei ein ähnliches Warnsystem wie bei Daniel zum Einsatz kommt: Sinkt das *Wohlbefinden* zu sehr, erhalten Spielerinnen und Spieler Warnungen, eine dritte Warnung führt zu einem direkten Ende des Spiels (Game Over).

Annies Geschichte zeigt die Bereiche *Integrität, Vertrauen* und *Wohlbefinden* im Bewertungssystem an. Der Spieler bzw. die Spielerin kann sich an verschiedenen Stellen des Spiels dazu entscheiden, aufmerksam zu sein – das heißt, bei Maria nachzufragen, wie es ihr geht und ob sie Hilfe braucht, oder auch externe Hilfe suchen – oder die Situation weniger ernst zu nehmen und Warnsignale gegebenenfalls zu ignorieren. Auch in Annies Geschichte werden gute Entscheidungen belohnt. Das Ziel für Annie ist es, in den Bereichen *Integrität*, *Wohlbefinden* und *Vertrauen* ihrer Freunde hohe Werte zu erzielen. Trifft der Spieler bzw. die Spielerin weniger guten Entscheidungen, sinken die Werte. Warnungen, die zu einem vorzeitigen Spielende führen, gibt es in diesem Szenario jedoch nicht.

E. Mini Games

In den Szenarios von Daniel und Maria gibt es zusätzlich sogenannte Mini Games.

Das Minispiel *Indikatoren finden* kommt in Kapitel 1 von Daniels Geschichte vor. Die Spielerinnen und Spieler haben die Aufgabe, in einer Szene Warnhinweise zu erkennen und auszuwählen, die auf eine mögliche Gefahr hinweisen. Klicken Spielerinnen und Spieler auf einen korrekten Hinweis, erhalten sie eine direkte Bestätigung und eine Erklärung, warum es sich tatsächlich um einen Warnhinweis handeln könnte. Am Ende der Szene erfahren die Spielerinnen und Spieler, wie viele Warnhinweise sie gefunden haben und welche Warnhinweise übersehen wurden.

Sowohl in Daniels als auch in Marias Geschichte gibt es das Minispiel *Manipulationsstrategien*. Im Minispiel sollen die Spielerinnen und Spieler auswählen, welche Manipulationsstrategien von Johnny (dem Ganganführer) bzw. von Daniel in der vorangegangenen Szene angewandt wurden. Die Manipulationsstrategien, die zur Auswahl stehen, sind mit kurzen Beschreibungen versehen. Es werden Zitate aus der vorigen Szene angezeigt und Spielerinnen und Spieler müssen erkennen, auf welche Weise ihr Charakter jeweils manipuliert werden sollte.

IV. Zum Einsatz von RED FLAG

Unsere Altersempfehlung für Jugendliche ab 13 Jahren basiert auf Studienergebnissen, Polizeiberichten sowie auch der eigenen Arbeitserfahrung im zivilgesellschaftlichen Bereich bezüglich des Umstandes, ab welchem Alter Jugendliche den im Spiel thematisierten Risiken heutzutage ausgesetzt sind.

90 Prozent der 13- bis 15-Jährigen besitzen bereits ein eigenes Smartphone und viele Jugendliche sind auf verschiedenen Social Media Plattformen unterwegs. Mehr als ein Viertel der 11- bis 14-Jährigen waren bereits von sexueller Belästigung im Internet betroffen.[4] Darüber hinaus liegt das durchschnittliche Alter der minderjährigen Opfer von kommerzieller sexueller Ausbeutung laut dem Deutschen Bundeskriminalamt bei 15 Jahren – 10 Prozent der im Jahr 2025 festgestellten Betroffenen waren sogar unter 14 Jahre alt.[9]

Dennoch können Eltern, Jugendleiter/innen, Sozialarbeitende und Lehrkräfte am besten einschätzen, ob das Spiel für die Altersgruppe der Jugendlichen, mit denen sie das Thema behandeln wollen, geeignet ist oder nicht. Kinder und Jugendliche entwickeln sich unterschiedlich schnell, auch abhängig von ihrem Umfeld, Wohnort usw. Daher empfehlen wir Ihnen, sich RED FLAG zunächst einmal selbst anzuschauen und die Geschichten der verschiedenen Charaktere durchzuspielen, wenn Sie das Spiel in einer Gruppe von Jugendlichen einsetzen möchten. Dies hilft Ihnen einzuschätzen, ob das Spiel für die gedachte Gruppe geeignet ist und welche Vorbereitungen Sie gegebenenfalls treffen müssen bzw. in welchen Kontext Sie das Spiel am besten einbetten können.

[9] BKA (2026). Bundeslagebild Menschenhandel und Ausbeutung 2025. Verfügbar auf: https://www.bka.de/DE/AktuelleInformationen/StatistikenLagebilder/Lagebilder/Menschenhandel/menschenhandel_node.html (Zugriff: 06.07.2026).

A. Vorbereitungen

Ort und Rahmen

Grundsätzlich lässt sich RED FLAG auf verschiedene Weisen in den schulischen Unterricht einbinden. Möglichkeiten sind Projektwochen, Thementage, Verfügungsstunden oder auch reguläre Unterrichtsfächer wie Sozialkunde, Ethik, Religion, Gemeinschaftskunde oder Informationstechnische Grundbildung (ITG). Auch der Einsatz in Jugendgruppen oder ähnlichen Treffpunkten ist möglich.

Das Spiel ist browser-basiert und mit einem Internetzugang frei zugänglich. Es sind keine besonderen Zugangsdaten nötig. Wir empfehlen die Verwendung eines Laptops oder Computers für eine gute Lesbarkeit der Texte. Lautsprecher bzw. Kopfhörer sind zu empfehlen für ein volles Spielerlebnis.

Jugendliche können das Spiel allein oder auch in kleinen Gruppen (2-3 Personen) gemeinsam spielen. Sollte es aufgrund der Verfügbarkeit von Computern und Laptops notwendig sein, Gruppen zu bilden, empfehlen wir aufgrund der Sensibilität des Themas eine Aufteilung nach Geschlecht (Mädchen und Jungen getrennt).

Einverständnis der Eltern

Im schulischen Kontakten sollten die Eltern entsprechend des gültigen Schulgesetzes rechtzeitig über die geplanten Unterrichtsinhalte, Hintergründe und Ziele informiert werden. Außerdem sollte ihnen versichert werden, dass durch das Spiel keine personenbezogenen Daten erfasst oder verarbeitet werden. Dies kann per Elternbrief oder auch im Rahmen eines Elternabends geschehen. Den Erziehungsberechtigten sollte dabei verdeutlicht werden, dass ihr Kind mit hoher Wahrscheinlichkeit bereits mit den Themen, die im Spiel angesprochen werden, in Berührung gekommen ist – insbesondere, falls es bereits ein Smartphone besitzt – und altersgerechte Gespräche und Aufklärung zum Umgang mit derartigen Herausforderungen daher dringend zu empfehlen sind.

Triggerwarnung

Das Spiel behandelt die Themen Menschenhandel, sexuelle Ausbeutung – insbesondere mittels der „Loverboy-Methode“ – sowie den Zwang zu kriminellen Handlungen. Darüber hinaus werden andere Gefahren, denen Jugendliche – online und offline – begegnen, thematisiert, wie z.B. Drogen und sogenannte „Deepfakes“[10].

Sie können den Jugendlichen im Voraus eine „Triggerwarnung“ aussprechen und sie darauf hinweisen, um welche Themen es im Spiel gehen wird. Bei Auswahl des Charakters von Maria

[10] Ein Deepfake ist ein Video, Bild oder Audio, das mithilfe von künstlicher Intelligenz (KI) erzeugt oder manipuliert wurde und täuschend echt aussieht.

schlüpfen Spielerinnen in die Rolle eines Opfers von Menschenhandel. Der Charakter Daniel wird zum Opfer einer kriminellen Gruppierung, die ihn zugleich dazu zwingt, ebenfalls zu einem Täter zu werden. Erinnern Sie die Jugendlichen daran, dass sie – wie bei Videospielen üblich – in eine Rolle schlüpfen und es dazu kommen kann, dass sie sich mit dem Charakter identifizieren und „mitleiden". In diesem Zusammenhang sollten Sie den Jugendlichen versichern, dass ihre Teilnahme freiwillig erfolgt und eine Nicht-Teilnahme keine Konsequenzen nach sich zieht. Auch sollten die Jugendlichen wissen, dass sie das Spiel jederzeit abbrechen dürfen.

Für Sie als Lehrkraft, Jugendleiter/in oder Sozialarbeitende/r ist es hilfreich, wenn Sie die Jugendlichen, mit denen sie das Spiel einsetzen wollen, gut kennen und über mögliche Vulnerabilitäten informiert sind. Es kann nicht ausgeschlossen werden, dass sich Jugendliche in der Klasse oder Gruppe befinden, die selbst von sexuellem Missbrauch betroffen sind oder waren, oder Personen in ihrem unmittelbaren Umfeld kennen, die Opfer geschlechtsspezifischer Gewalt sind.

Als Lehr- oder Bezugsperson sollten Sie auf Auffälligkeiten achten und Jugendliche, die besonders sensibel auf die Inhalte des Spiels reagieren, auffangen. Schaffen Sie einen sicheren Ort und betonen Sie, dass keine Gefahr besteht, sondern dass das im Spiel vermittelte Wissen über Gefahren den Jugendlichen helfen und Ängsten entgegenwirken soll.

Angesichts der Sensibilität der behandelten Themen ist es wichtig, die/den Schulpsycholog/in oder Schulsozialarbeiter/in – sofern vorhanden – in die Vorbereitung und Durchführung der Aktivität einzubeziehen. So wird sichergestellt, dass auf mögliche persönliche Erfahrungen oder Emotionen, die bei Schülerinnen und Schülern hochkommen könnten, angemessen reagiert werden kann.

Stellen Sie außerdem sicher, dass Sie selbst gut vorbereitet und über Hilfsangebote in Ihrer Stadt oder Region informiert sind. Auf der Website zum Projekt VANGUARD können Sie Hilfsangebote finden, wir ermutigen Sie jedoch, darüber hinaus relevante Vereine in Ihrer Nähe zu suchen, gegebenenfalls Flyer auszulegen oder die Kontaktadresse zu einem nahegelegenen Hilfsangebot an die Tafel schreiben.

Darüber hinaus empfehlen wir, Jugendliche daran zu erinnern, dass sie bei Bedarf mit einer Vertrauensperson wie einer Lehrkraft oder einer/m Schulsozialarbeiter/in sprechen können, wenn etwas aus dem Spiel sie triggert oder eine Verunsicherung hervorruft.

B. Einführung in das Thema

Um RED FLAG spielen zu können, benötigen Jugendliche grundsätzlich kein Vorwissen. Wir empfehlen jedoch, das Spiel in den Unterricht bzw. in einen weiteren Themenschwerpunkt einzubetten, um die Thematik angemessen vorzubereiten und später vertiefen zu können (siehe auch *C. Inhaltliche Nachbereitung*).

So kann es insbesondere bei jüngeren Schülerinnen und Schülern sinnvoll sein, zunächst zu klären, was Menschenhandel und Prostitution bedeuten und wie die rechtliche Lage zu beidem in Deutschland aussieht. Auch das Thema Pornografie spielt eine Rolle im Spiel und in der Lebensrealität vieler Schülerinnen und Schüler und sollte ausführlicher besprochen werden als im Spiel selbst möglich.

C. Inhaltliche Nachbereitung

Es ist möglich, das Spiel unabhängig von anderen Angeboten zu spielen und keine Nachbereitung anzubieten. Umstände werden altersgerecht erklärt und im Verlauf des Spiels erfolgen immer wieder Bewertungen bzw. Einordnungen der getroffenen Entscheidungen unter Angabe von Begründungen sowie der Nennung möglicher Konsequenzen. Auch das Punktesystem ermöglicht ein direktes Feedback und einen Lerneffekt für die Spielerinnen und Spieler. Über die verlinkte Lernplattform (siehe *D.*) können Jugendliche eigenständig weitere Informationen und Hilfsangebote finden.

Dennoch empfehlen wir, das Spiel als ein Tool zu verstehen und begleitend zur Behandlung des Themas im schulischen Kontext (oder anderenorts) einzusetzen. Unter *E.* finden Sie Ideen für Anschlussfragen und Diskussionsrunden.

Die Vertiefung des Themas muss jedoch nicht durch die Lehrkraft oder die/den Sozialarbeitende/n selbst erfolgen, es besteht auch die Möglichkeit, externe Angebote (Workshops o.ä.) in Anspruch zu nehmen (siehe *F. Weitere Angebote zur Vertiefung*).

Unabhängig von vertiefenden Angeboten ist es auf jeden Fall sinnvoll, nach dem Spiel eine kurze Feedback- und Auffangrunde zu ermöglichen. Genauso wie es Jugendliche geben mag, die das Thema nicht an sich heranlassen, sich über die Inhalte lustig machen und nicht weiter über sie nachdenken, gibt es solche, die sich durch die angesprochenen Themen beunruhigt oder verängstigt fühlen können. Im Rahmen einer –freiwilligen! – Feedbackrunde kann somit auch noch einmal an ein vorhandenes Gesprächs- oder Hilfsangebot erinnert werden.

Es kann auch hilfreich sein, auf die Website help4you hinzuweisen, die speziell dazu entwickelt wurde, Jugendliche dabei zu unterstützen, möglichen Missbrauch zu melden.

D. Lernplattform

Die im Laufe des Spiels an verschiedenen Stellen erwähnte Lernplattform ist Teil der im Projekt VANGUARD entwickelten Plattform für Wissensaustausch und Zusammenarbeit. Sie steht in den Sprachen zur Verfügung, in denen das Spiel gespielt werden kann (Englisch, Deutsch, Spanisch, Griechisch und Portugiesisch).

Sie ist altersgerecht gestaltet und in vier Themenbereiche unterteilt:

1) Sicherheit im Internet
2) Menschenhandel
3) Sexuelle Ausbeutung
4) Hilfe

In Form eines **Q&A-Bereichs** werden zentrale Fragen angesprochen, die sich bei Jugendlichen im Verlauf des Spiels oder auch in ihrem Alltag ergeben können, wie zum Beispiel:

- *Darf ich mit Leuten chatten, die ich nicht kenne?*
- *Warum sollte ich beim Posten von Bildern im Internet vorsichtig sein?*
- *Kann ich mich mit jemandem treffen, den ich online kennengelernt habe?*
- *Wie kann ich Influencer werden?*

Die Lernplattform wird während des Spiels erwähnt, damit die Spielerinnen und Spieler frühzeitig wissen, wo sie nach dem Spiel weitere Informationen finden können. Sie ist jedoch erst am Ende des Spiels direkt verlinkt, um nicht vom Spiel selbst abzulenken oder hin- und herzuwechseln.

Unter **Hilfe** finden Jugendliche einen Bereich mit Kontaktadressen, an die sie sich wenden können, wenn sie selbst eine Betroffenheit feststellen, oder einen Fall melden wollen, den sie als gefährlich oder bedenklich einstufen. Alle aufgeführten Kontakte sind vertrauenswürdige Organisationen und Vereine mit langjähriger Erfahrung im Bereich Kinder- und Jugendschutz, Opferschutz, Prävention etc.

E. Fragestellungen für den Unterricht

Direkt nach dem Spiel sollte zunächst in einen persönlichen Austausch – vorzugweise in Kleingruppen bzw. Zweiergruppen und getrennt nach Geschlecht (Jungen und Mädchen) – gegangen werden, um erste Eindrücke zu verarbeiten. Die Lehrkraft oder Sozialarbeitende/r sollte dabei aufmerksam und ansprechbar bleiben, falls bei einzelnen Jugendlichen Verunsicherung aufgrund der herausfordernden Thematik entstanden ist. Für den Fall, dass ein/e Jugendliche/r besondere Aufmerksamkeit benötigt oder Redebedarf besteht, sollte eine Vertrauensperson (Schulsozialarbeiter/in o.ä.) bereitstehen bzw. informiert sein.

Mögliche Impulsfragen für den Austausch in Kleingruppen:

Gefühlsebene

1. *Wie fühlst du dich jetzt?*
2. *Hast du dich mit dem gespielten Charakter (Maria, Daniel, Annie) wohlgefühlt?*
3. *Was hat dir besonders an dem Spiel oder dem Charakter gefallen?*
4. *Was hat dich besonders an dem Spiel oder dem Charakter gestört?*

Lernebene

1. *Kamen dir einige der erwähnten Herausforderungen bekannt vor?*
2. *Was war neu für dich?*
3. *Was hast du gelernt?*

Praktische Ebene

1. *Gibt es etwas, das du jetzt tun oder ändern möchtest?*
2. *Gibt es etwas, das du dir mitnimmst, oder was du vielleicht in Zukunft anders machen möchtest?*

Nach der persönlichen Austauschrunde können Erfahrungen und Eindrücke auch in der größeren Gruppe bzw. Klassenverband diskutiert werden.

Mögliche Fragen für den Austausch und Diskussion in der größeren Gruppe:

1. Was hätte Maria anders machen können?

2. Was hätte Daniel anders machen können?

3. Welche anderen Personen in Marias oder Daniels Umfeld hätten etwas bemerken können?

4. Was können Lehrerinnen und Lehrer eurer Meinung nach tun?

5. Was würdet ihr tun, wenn ihr feststellt, dass ein Freund oder eine Freundin von euch in eine ähnliche Situation gerät wie Maria oder Daniel?

6. Mit wem würdet ihr sprechen, wenn ihr selbst oder eine Freundin/ein Freund in eine ähnliche Situation gerät? Warum?

7. Kann man als Kind oder Jugendlicher sicher Influencerin oder Influencer sein? Was wären die Rahmenbedingungen?

Die Beschäftigung mit dem Spiel und den angesprochenen Themen kann folgend in der individuellen Arbeit noch ausgeweitet und vertieft werden. Die Schülerinnen und Schüler können z.B. dazu aufgefordert werden, sich schriftlich im Unterricht oder zu Hause mit weiteren Fragestellungen zu beschäftigen.

Anregungen für mögliche schriftliche Vertiefungen auf individueller Ebene:

1. Schreibe die Geschichte um: Was wäre, wenn zumindest ein Charakter vorher bereits etwas über Gefahren im Netz und Themen wie Menschenhandel und die Loverboy-Masche gelernt hätte? Wie würden Maria, Daniel oder Annie sich vielleicht anders verhalten? (Wähle einen Charakter aus)

2. Welche Bedeutung haben Medienkompetenz und Medienerziehung deiner Meinung nach heutzutage: Wie wichtig ist es, dass Kinder und Jugendliche über Gefahren im Internet und insbesondere auf Social Media aufgeklärt werden? Und wie früh sollten sie etwas darüber lernen?

F. Weitere Angebote zur Vertiefung

Es gibt viele Möglichkeiten, die Thematik weiter zu vertiefen und auszuweiten. Wie eingangs erwähnt, gibt es zahlreiche angrenzende Themen, die im Leben von Jugendlichen heute relevant und wichtig sind. Hierzu zählen Selbstbewusstsein und Selbstwert, männliche und weibliche Rollenbilder bzw. Stereotype, Medienkompetenz, geschlechtsspezifische Gewalt, Umgang mit Pornografie, uvm.

Zwei bewährte Programme, die bereits an zahlreichen Schulen durchgeführt wurden und sich ideal mit unserem RED FLAG Spiel kombinieren lassen, sind an dieser Stelle aufgeführt.

Präventionsprogramm „Liebe ohne Zwang“

„Liebe ohne Zwang“ ist ein Präventionsprogramm zur Aufklärung über die „Loverboy-Methode“ und Menschenhandel in Deutschland vom Verein Blickfeld Menschenhandel e.V.

Das Programm basiert auf einem ganzheitlichen Workshopkonzept und legt neben der Wissensvermittlung einen starken Fokus darauf, Jugendliche dabei zu unterstützen, gesunde, selbstbestimmte Beziehungen zu leben. Die aktive Auseinandersetzung mit den eigenen Wünschen, Grenzen und Bedürfnissen, das Erkennen von Warnsignalen in Beziehungen und im Internet und die Stärkung des Selbstbewusstseins sind Teil des Programms. Die Jugendlichen sollen lernen, die Methode der „Loverboys“ zu erkennen und sich selbst und andere davor zu schützen. Ziel ist es, die Teilnehmenden für die Thematik zu sensibilisieren und die Gefahr, selbst zum Opfer zu werden, zu verringern.

Als Lehrkraft oder Jugendleiter/in können Sie an einer Schulung teilnehmen und dann selbst mit den entsprechenden Materialien einen Workshop an Ihrer Schule durchführen. Sie können aber auch eine/n ausgebildete/n Multiplikator/in einladen, der/die sich thematisch und zeitlich individuell auf Sie einstimmt.

Der Workshop kann auf zwei bis sechs Schulstunden ausgelegt werden, wobei die längere Version empfohlen wird, damit die Schüler/innen möglichst viel für sich und ihren weiteren Weg mitnehmen. Eine Klassengröße von 35 Schüler/innen sollte nicht überschritten werden.

Alle weiteren Infos und Kontakt: https://liebe-ohne-zwang.de/de/

„RETURN: Fit for Love?“

Unendliche Möglichkeiten, produktive Vernetzung, schnelle Information und kostenlose Unterhaltung sind im Internet nur einen Klick weit entfernt. Doch das Netz ist auch ein Flucht- und Suchtort. Online-Spiele, Kommunikationsplattformen und virtuelle Sexangebote können reale und erfüllende Erfahrungen durch künstliche Erlebniswelten mit zweifelhaften Inhalten verdrängen. Jugendliche – aber auch Erwachsene – können dazu verleitet werden, aus der realen Welt mit ihren Verunsicherungen, Konflikten und Herausforderungen auszusteigen. Über Online-Medien weichen sie der Realität aus, anstatt sich notwendigen und anstrengenden Reifeprozessen zu stellen. Wer sich dem Sog der Online-Welten nicht entziehen kann, gerät eine Falle, in der die virtuelle Existenz zum lebensbestimmenden Faktor wird. Im extremen Fall entsteht ein regelrechtes Suchtverhalten.

Kinder und Jugendliche werden bei uneingeschränktem Netzzugang mit Inhalten konfrontiert, die außerhalb ihres Beurteilungsvermögens liegen, z.B. Pornos oder Gewaltdarstellungen. Diese Inhalte können eine starke Anziehungskraft entfalten und bei längerfristigem Konsum einer sozial-ethischen Desorientierung Vorschub leisten.

Die Fachstelle return ist Gründungsmitglied des Fachverbands Medienabhängigkeit e.V. und ist vielfältig vernetzt in der Sucht- und Jugendhilfe. Sie bietet selbst ein breites Spektrum von Präventionsangeboten. Ihre Beratungs- und Therapieerfahrung mit Betroffenen und Angehörigen in diesem Feld fließt ständig mit ein, sodass die Inhalte anschaulich und praxisnah vermittelt werden. return führt Projekte mit Jugendlichen durch und bietet Vorträge und Fortbildungen an für Eltern, Gemeinden, pädagogische und therapeutische Fachkräfte. Das Programm „Fit for Love?“ kann fächerübergreifend im Unterricht, in Schulsozialarbeit und Jugendarbeit oder in Wohngruppen angewendet werden. Das Material eignet sich auch unterstützend für die Beratung und Begleitung Jugendlicher.

Weitere Informationen und Materialien finden sich auf der Website: https://www.return-mediensucht.de

V. Kontakt

Haben Sie Fragen oder möchten Sie uns gerne eine Rückmeldung, Erfahrungsberichte oder auch Verbesserungsvorschläge weitergeben?

Dann melden Sie sich gerne bei uns!

Für Feedback:
CENTRIC
Steffi Davey, Researcher
E-Mail: steffi.davey@shu.ac.uk

Für Fragen:
Gemeinsam gegen Menschenhandel e.V.
Uhlandstraße 20-25
10623 Berlin
Tel: + 49 172 7055426
E-Mail: info@ggmh.de
www.ggmh.de

Für Informationen zum VANGUARD Projekt:
CERTH/ITI
Dr Stefanos Vrochidis
Email: stefanos@iti.gr

Gemeinsam gegen Menschenhandel e.V. ist ein offenes Bündnis von Organisationen und Initiativen, die sich gegen Menschenhandel einsetzen. Unsere Schwerpunkte sind: Öffentlichkeitsarbeit, Forschung, sowie politische Einflussnahme im Sinne einer Verbesserung der gesetzlichen Rahmenbedingungen und hin zum sogenannten Gleichstellungsmodell (Nordisches Modell) der Prostitutionspolitik. In alledem wollen wir den Stimmen von Betroffenen Gehör verschaffen. Mehr Informationen finden Sie auf unserer Website.

VI. Quellen und weitere Ressourcen

Bitkom Research (2024): Ab 10 Jahren haben die meisten Kinder ein eigenes Smartphone, Artikel vom 02. Dezember 2024. Verfügbar auf: https://bitkom-research.de/news/ab-10-jahren-haben-die-meisten-kinder-ein-eigenes-smartphone [Zugriff: 06.07.2026].

BKA (2025): Bundeslagebild Menschenhandel und Ausbeutung 2024. Verfügbar auf: https://www.bka.de/DE/AktuelleInformationen/StatistikenLagebilder/Lagebilder/Menschenhandel/menschenhandel_node.html [Zugriff: 06.07.2026].

BKA (2026): Bundeslagebild Menschenhandel und Ausbeutung 2025. Verfügbar auf: https://www.bka.de/DE/AktuelleInformationen/StatistikenLagebilder/Lagebilder/Menschenhandel/menschenhandel_node.html [Zugriff: 06.07.2026].

Children's Commissioner for England (2023). “A lot of it is actually just abuse: Young people and pornography”. London: Children's Commissioner for England. Verfügbar auf: https://www.childrenscommissioner.gov.uk/resource/a-lot-of-it-is-actually-just-abuse-young-people-and-pornography/ [Zugriff: 06.07.2026].

MPFS (2024). KIM-Studie. Verfügbar auf: https://mpfs.de/studie/kim-studie-2024/ [Zugriff: 06.07.2026].

Saferinternet.at (2025). Studie: Jugendliche von sexueller Belästigung im Internet betroffen. Verfügbar auf: https://www.saferinternet.at/presse-detail/studie-jugendliche-von-sexueller-belaestigung-im-internet-betroffen [Zugriff: 06.07.2026].

Vereinte Nationen (o.J.). Understanding Human Trafficking. Verfügbar auf: https://www.un.org/en/peace-and-security/understanding-human-trafficking [Zugriff: 06.07.2026].