

## Stellungnahme der NYZZU Media GmbH

*(zu den Fragen an die Sachverständigen nach Themenclustern aus dem Fragenkatalog)*

### Einordnung aus Sicht eines Plattform-Builders

NYZZU ist ein deutsches Startup, das eine soziale Plattform entwickelt hat, die bewusst anders gestaltet ist als viele bestehende digitale Plattformen. „Safety by Design“. Ausgangspunkt unserer Arbeit war die Beobachtung vieler Familien, dass Kinder und Jugendliche heute in digitale Räume hineinwachsen, die ursprünglich nicht für ihre Bedürfnisse gestaltet wurden.

Viele große Plattformen sind vor allem auf Reichweite, Aufmerksamkeit und Engagement optimiert. Mechanismen wie algorithmische Feeds, endloses Scrollen oder offene Kontaktstrukturen mit Fremden sind zentrale Bestandteile dieser Systeme.

NYZZU verfolgt deshalb einen anderen Ansatz: eine soziale Plattform, in der Kommunikation ausschließlich innerhalb realer sozialer Beziehungen stattfindet – ohne algorithmische Feeds, ohne öffentliche Profile und ohne Kontakt zu Fremden. Ziel ist es, digitale Kommunikation so zu gestalten, dass sie soziale Beziehungen stärkt und nicht auf maximale Aufmerksamkeit ausgerichtet ist.

Am 1.-3. März 2026 haben wir als Plattform-Builder an der europäischen Initiative **Rebuild** teilgenommen. Dort haben Entwickler, Designer, Investoren und Medienakteure gemeinsam daran gearbeitet, welche Voraussetzungen notwendig sind, um ein europäisches Ökosystem sozialer Plattformen aufzubauen.

Der Rebuild Letter formuliert eine zentrale Perspektive:

„Social platforms are not products. They are where we communicate, organize, and govern ourselves.“

Soziale Plattformen sind demnach nicht nur digitale Produkte, sondern zentrale Räume gesellschaftlicher Kommunikation. Regulierung sei ein wichtiger erster Schritt gewesen – der nächste Schritt bestehe darin, Plattformen zu bauen, die soziale Beziehungen stärken, statt Aufmerksamkeit zu extrahieren.

Diese Perspektive prägt auch unsere Antworten auf die Leitfragen.

## Leitfrage

### Welche Kombination aus technischen, regulatorischen und pädagogischen Maßnahmen ist am wirksamsten?

Aus unserer Sicht braucht es eine Kombination aus drei Ebenen: Plattformdesign, Regulierung und Bildung.

#### Technische Ebene – Gestaltung sozialer Plattformen

Viele Risiken entstehen bereits durch grundlegende Designentscheidungen digitaler Plattformen.

Typische Mechanismen sind:

- algorithmische Feeds
- endloses Scrollen
- Engagement-Optimierung
- offene Netzwerke mit Fremden

Diese Strukturen erzeugen bekannte Effekte wie sogenannte Rabbit-Hole-Dynamiken oder sozialen Vergleichsdruck.

Aus unserer Erfahrung als Plattform-Builder sollte Prävention deshalb stärker beim **Design digitaler Räume** ansetzen.

Mögliche Designprinzipien sind:

- chronologische Feeds statt algorithmischer Priorisierung
- begrenzte Kontaktstrukturen
- reduzierte Reichweitenmetriken
- transparente Funktionsweisen

Ziel sollte sein, Plattformen zu gestalten, die soziale Beziehungen unterstützen und Kommunikation ermöglichen, statt möglichst viel Aufmerksamkeit zu generieren.

NYZZU versucht genau diesen Ansatz umzusetzen, indem Kommunikation ausschließlich zwischen realen Kontakten stattfindet und Inhalte ohne algorithmische Priorisierung angezeigt werden.

#### Regulatorische Ebene

Regulierung bleibt ein zentraler Bestandteil des Schutzes, insbesondere in Bereichen wie:

- Transparenz algorithmischer Systeme
- Plattformverantwortung
- unabhängige Audits
- Durchsetzung bestehender Regeln

Gleichzeitig zeigt die Plattformrealität, dass viele Risiken eng mit den ökonomischen Grundlagen großer Plattformen verbunden sind.

Viele digitale Plattformen sind darauf ausgelegt, Aufmerksamkeit möglichst lange zu binden und Interaktionen zu maximieren. Mechanismen wie algorithmische Feeds, endloses Scrollen oder kontinuierliche Benachrichtigungen sind Teil eines Systems, das auf möglichst hohe Verweildauer ausgerichtet ist.

Vor diesem Hintergrund ist es schwierig zu erwarten, dass Regulierung allein die grundlegenden Dynamiken dieser Plattformen verändert. Solange das Geschäftsmodell darauf basiert, Aufmerksamkeit und Nutzungszeit zu maximieren, bleiben viele Schutzmaßnahmen strukturell begrenzt.

Regulierung ist daher notwendig, kann aber die zugrunde liegende Logik dieser Systeme nur teilweise korrigieren. Ergänzend braucht es Rahmenbedingungen, die die Entwicklung alternativer sozialer Plattformmodelle ermöglichen und fördern.

## **Pädagogische Ebene**

Digitale Bildung bleibt ein zentraler Bestandteil des Schutzes von Kindern und Jugendlichen.

Unsere Erfahrung aus Bildungsprojekten mit Schulen zeigt jedoch deutlich, dass punktuelle Maßnahmen, etwa einzelne Elternabende, nicht ausreichen. Medienkompetenz muss langfristig im Schulalltag und im Zusammenspiel von Eltern, Lehrkräften und Jugendlichen verankert werden.

Ziel sollte sein, junge Menschen zu befähigen, digitale Räume kritisch, reflektiert und selbstbestimmt zu nutzen.

## **Themenccluster I**

### **Risiken, Schutzmaßnahmen und Gestaltung digitaler Dienste**

Viele der aktuell diskutierten Risiken hängen eng mit der Gestaltung digitaler Dienste zusammen.

Mechanismen wie endloses Scrollen oder algorithmische Verstärkung können dazu führen, dass Nutzerinnen und Nutzer sehr lange auf Plattformen bleiben oder zunehmend extreme Inhalte sehen.

Aus Designperspektive entstehen diese Effekte jedoch nicht zufällig. Sie sind Teil eines Systems, das auf Engagement und Aufmerksamkeit ausgerichtet ist.

Eine wirksame Debatte über Risiken sollte deshalb stärker auch die Gestaltung digitaler Plattformen selbstberücksichtigen.

## **Themenccluster II**

## **Plattformverantwortung, Regulierung und Durchsetzung**

Plattformen prägen soziale Interaktionen und beeinflussen Verhalten in großem Maßstab.

Deshalb sollte Plattformverantwortung auch die Auswirkungen von Designentscheidungen berücksichtigen.

Transparenz, unabhängige Prüfungen und klare Verantwortlichkeiten sind wichtige Bausteine der Regulierung.

Gleichzeitig stellt sich aus europäischer Perspektive eine strategische Frage: Wie kann Europa ein vielfältiges Ökosystem eigener sozialer Plattformen fördern?

Initiativen wie Rebuild zeigen, dass es in Europa bereits zahlreiche Entwickler, Designer und Organisationen gibt, die an alternativen Plattformmodellen arbeiten.

## **Themenccluster III**

### **Altersgrenzen und Altersverifikation**

Technische Lösungen zur Altersverifikation können zum Schutz beitragen, werfen jedoch auch Herausforderungen auf, etwa in Bezug auf Datenschutz oder technische Zuverlässigkeit.

Aus unserer Sicht sollte der Fokus nicht ausschließlich auf Zugangsbeschränkungen liegen, sondern stärker auf der Gestaltung altersgerechter digitaler Räume.

Geschlossene Netzwerke, transparente Plattformlogiken und reduzierte Reichweitenmechaniken können dazu beitragen, Risiken zu verringern.

## **Themenccluster IV**

### **Chancen und Teilhabe**

Digitale Räume bieten auch Chancen für Austausch, Kreativität und gesellschaftliche Teilhabe.

Plattformdesign spielt dabei eine entscheidende Rolle. Systeme, die Kommunikation innerhalb vertrauter sozialer Netzwerke fördern und soziale Beziehungen stärken, können digitale Teilhabe ermöglichen, ohne gleichzeitig starken Leistungs- oder Vergleichsdruck zu erzeugen.

## **Zugespitzte Frage**

**Ist das Geschäftsmodell engagementbasierter Plattformen mit Kinderrechten vereinbar?**

Diese Frage berührt aus unserer Sicht den Kern der aktuellen Plattformdebatte.

Viele digitale Plattformen sind darauf ausgelegt, Aufmerksamkeit möglichst lange zu binden und Interaktionen zu maximieren. Diese Logik kann im Spannungsverhältnis zu den Bedürfnissen von Kindern und Jugendlichen stehen.

Der aktuelle Moment bietet daher die Chance, soziale Plattformen neu zu denken. Nicht nur durch Regulierung, sondern auch durch die Entwicklung alternativer Plattformmodelle.

Die Initiative **Rebuild** formuliert dies deutlich: Regulierung war ein wichtiger erster Schritt. Der nächste Schritt besteht darin, soziale Plattformen zu bauen, die gesellschaftliche Kommunikation ermöglichen und soziale Beziehungen stärken.

## Fazit

Die Risiken digitaler Plattformen für Kinder und Jugendliche lassen sich nicht allein durch Moderation, Altersverifikation oder Nutzungsbegrenzungen lösen. Viele dieser Maßnahmen greifen erst, nachdem problematische Dynamiken bereits entstanden sind.

Ein Teil der Herausforderungen hängt mit der grundlegenden Logik vieler Plattformen zusammen: Systeme, die auf maximale Aufmerksamkeit und Verweildauer ausgerichtet sind, erzeugen strukturell Nutzungsdynamiken, die insbesondere für junge Menschen problematisch sein können.

Deshalb sollte die Debatte nicht nur darauf abzielen, bestehende Plattformen stärker zu regulieren. Ebenso wichtig ist die Frage, wie digitale Räume gestaltet werden können, die soziale Bedürfnisse unterstützen, statt Aufmerksamkeit zu maximieren.

Als Entwickler von NYZZU sehen wir unsere Rolle darin, zu zeigen, dass soziale Plattformen auch anders gestaltet werden können. Als digitale Räume, die soziale Beziehungen stärken und gesellschaftliche Werte unterstützen.