

## Sachverhalt

### Jugendhilfeplanung Erzieherischer Kinder- und Jugendschutz hier: Zwischenbericht zur Umsetzung des Teilplanes Jugendmedienschutz

## Inhaltsverzeichnis

1. Warum Jugendmedienschutz? .....	1
2. Aktuelle Entwicklungen und Problemlagen im Jugendmedienbereich .....	2
3. Arbeitsschwerpunkte des Jugendmedienschutzes .....	4
4. Fazit .....	6
A n h a n g .....	7

---

## 1. Warum Jugendmedienschutz?

Medien wie Fernsehen, Internet, Mobilfunk, Spielekonsolen und weitere elektronische Geräte gehören zur heutigen Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und haben einen starken Einfluss auf ihre Entwicklung. Insbesondere das Internet mit seinen interaktiven Kommunikationsmöglichkeiten gilt heute als neue „Sozialisationsinstanz“, neben Familie, Bildungseinrichtungen und dem Freundeskreis.

Die repräsentative JIM - Jugend, Information, (Multi-)Media - Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest („mpfs“) beschreibt jährlich aktuelle Entwicklungen, sowie das Nutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen im Alter von 12-19 Jahren im Bereich der Medien.

Haushalte, in denen Jugendliche leben, verfügten in 2008 demnach über eine sehr hohe Medienausstattung:

- 99 % aller Haushalte in Deutschland sind im Besitz von Handys, Computern oder Laptops sowie Fernsehgeräten.
- 96 % haben einen Internetzugang (der mittlerweile jedoch meist automatisch mit einem Telefonanschluss mitgeliefert wird). Ebenso verfügen
- 92 % aller Haushalte über CD- und MP3-Player sowie Digitalkameras.
- Auch Spielkonsolen finden zunehmend Verbreitung und sind in etwa zwei Drittel der Haushalte zu finden, Flachbildschirme in 41 %. In vielen Haushalten sind diese Geräte mehrfach vorhanden.

Im Durchschnitt besitzt ein Haushalt mit Jugendlichen 3,8 Mobiltelefone, 2,5 Fernseher, 2,3 Computer, 2,1 MP3-Player, jeweils 1,6 Digitalkameras und Internetanschlüsse, sowie 1,1 Spielekonsolen.

Vielfach entwickelt sich aus dem Medienhandeln der Nutzer eine schwer einschätzbare Eigendynamik, welche Kindern und Jugendlichen die damit verbundenen Konsequenzen nicht erkennen lässt.

## 2. Aktuelle Entwicklungen und Problemlagen im Jugendmedienbereich

Der ständige Wandel im Medienangebot und deren Nutzung ruft Unsicherheiten bei Eltern, Lehrkräften und Multiplikatoren/innen hervor und fordert den Jugendmedienschutz somit auf, neu auftretende Problemlagen rechtzeitig zu erkennen.

Schwerpunktmäßig sind derzeit folgende Problemlagen zu beobachten:

- **Web 2.0 und Soziale Netzwerke - Umgang mit persönlichen Daten**

Das Web 2.0, umgangssprachlich auch als „Mitmachnetz“ bezeichnet, bietet jedem die Möglichkeit, eigene Inhalte ins Netz zu stellen. Hierbei kommen verschiedene Probleme zum tragen.

Zum einen ist es in Deutschland aufgrund der riesigen Datenmenge nur sehr schwer leistbar, alle Inhalte im Sinne des Jugendmedienschutzes zu überprüfen. Alleine in dem sozialen Netzwerk „Schüler VZ (VZ= Verzeichnis)“ wurden seit dem Start des „Portals“ im Jahre 2007 über 200 Millionen Fotos von den Nutzern ins Netz gestellt. 5 Millionen angemeldete Schülerinnen und Schüler machen diese Internetseite mit monatlich über 5 Milliarden Seitenaufrufen zur meistgeklickten Seite im deutschsprachigen Raum.

Bei „Soziale Netzwerken“ wie z. B. „schülerVZ“ handelt es sich um Internetangebote, die es den Nutzern ermöglichen, über ein selbst erstelltes Profil mit Angaben und Fotos zur eigenen Person, mit anderen Personen über das Internet in Kontakt zu treten.

Darüber hinaus endet das Internet nicht an deutschen Grenzen. Somit können Inhalte, die im Ausland ins Web gestellt werden, nicht durch den deutschen Jugendmedienschutz kontrolliert und entfernt werden.

Hierbei handelt es sich in erster Linie um pornografische, gewalthaltige und extremistische Internetseiten. Darüber hinaus sind Verherrlichungen jugendgefährdender Inhalte (wie z.B. Essstörungen, Suizid) in einigen Internet- Foren zu finden.

Zum anderen praktizieren viele Kinder und Jugendliche einen gewissen „Daten-Exhibitionismus“, d.h. Kinder und Jugendliche stellen bereitwillig persönliche Daten von sich und anderen ins Netz, ohne sich der Tragweite der möglichen Konsequenzen bewusst zu sein. Die Palette reicht hierbei von Urheberrechtsverletzungen, Persönlichkeitsrechtsverletzungen anderer, bis hin zur öffentlichen Zur-Schau-Stellung eigener privater Bilder und Informationen. Dass diese Daten teilweise nie mehr gelöscht werden können, bzw. von anderen eingesehen und missbraucht werden können, ist vielen Kindern und Jugendlichen dabei nicht bewusst. Mittlerweile nutzen viele Arbeitgeber bereits diese „frei zugänglichen“ Informationen, um sich ein umfangreicheres Bild über die Bewerberinnen und Bewerber zu machen.

Ursächlich steht hinter der bereitwilligen Datenpreisgabe das Bedürfnis nach Darstellung, Selbstfindung und Kommunikation, sowie das Austesten von Grenzen und Grenzüberschreitungen in einem „erwachsenenfreien“ Raum. Kinder und Jugendliche wollen darüber Beachtung, Anerkennung, Wertschätzung und Sympathien finden und wollen wahrgenommen werden.

Das pädagogische Handeln erfordert hierbei einen Austausch mit Kindern und Jugendlichen darüber, in wie weit diese Bedürfnisse über das Medium Internet erfüllt werden können. Dabei geht es jedoch nicht um eine Ablehnung der Medien im Allgemeinen, sondern vielmehr darum, diese als Ergänzung, nicht jedoch als Ersatz zum Handeln im „realen Alltag“ zu sehen.

- **Internet, Spielen und Sucht**

Medizinisch ist „Computersucht“ derzeit nicht als eigenständige Krankheit anerkannt, auch wenn die Symptome mit denen anderer Suchtkrankheiten weitestgehend übereinstimmen. Deshalb besteht keine standardisierte Diagnostik. Nach internationalen Studien schwankt die Zahl der abhängigen Spieler somit erheblich zwischen 3% und 13%. Es

handelt sich dabei überwiegend um Jungen bzw. junge Männer. In Deutschland existieren nur wenige explizite Computersucht- Beratungsstellen und Kliniken. In Nürnberg werden betroffene Eltern, sowie Kinder und Jugendliche bei Verdacht auf Abhängigkeit zunächst an die örtlichen Erziehungsberatungsstellen verwiesen.

In einer vom Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) vorgestellten Studie wurden 44 610 Neuntklässler zu ihren Internet- und Computerspielvorlieben befragt. Danach weisen 4,3 Prozent der Mädchen und 15,8 Prozent der Jungen ein «exzessives Spielverhalten» mit mehr als 4,5 Stunden täglicher Computerspielnutzung auf. Mehr als 14 000 Neuntklässler in Deutschland gelten laut KFN als computerspielsüchtig. Weitere 23 000 seien stark suchtgefährdet.

**Die vom Jugendamt aus diesem Grund herausgebrachte Broschüre „Jugendliche und Computersucht“ wird nach wie vor stark von Eltern und Multiplikator/innen nachgefragt.**

- **Versteckte Kosten bei Verträgen im Internet**

Vielfach werden im Internet Verträge durch Minderjährige geschlossen, ohne dass ihnen die daraus resultierenden Kosten bewusst sind. Diese Verträge stellen so genannte Fernabsatzverträge dar. Sie sind ohne Einwilligung der Erziehungsberechtigten unwirksam

und können deshalb von Eltern widerrufen werden. Im Falle eines solchen Vertragsabschlusses sollten sich Erziehungsberechtigte deshalb zunächst mit den örtlichen Verbraucherschutzzentralen in Verbindung setzen.

- **Urheberrechtsverletzungen**

Bezüglich des Konsums von Raubkopien (auch über das Internet) ist das Unrechtsbewusstsein bei Kindern und Jugendlichen (wie bei Erwachsenen) meist nur wenig ausgeprägt. Vielfach wird angenommen, dass die Möglichkeit bestimmte Inhalte über das Netz zu bekommen, dies auch legalisiere.

Dies bringt Urheberrechtsverletzungen vor allem über sogenanntes „filesharing“ mit sich. Hierbei werden die Computer der Nutzer über ein bestimmtes Programm miteinander vernetzt und können somit legale, aber auch illegale/geschützte Daten zwischen den verbundenen Rechner austauschen. Insgesamt betrachtet befindet sich die aktuelle Rechtslage - bezüglich des Konsums und downloads bestimmter Inhalte über das Internet - derzeit in vielen Bereichen in einer „rechtlichen Grauzone“. Es ist notwendig, gesetzliche Klarheit zu schaffen.

- **Problemlage Browsergames, Mods**

Eine aktuell zu beobachtende Entwicklung ist der rasche Anstieg bezüglich der Verbreitung und Nutzung von so genannten Browsergames. Dabei handelt es sich um Spiele, die meist kostenlos über das Internet gespielt, oder vom Internet heruntergeladen werden können. Technisch sind diese Spiele mittlerweile so ausgereift, dass sie fast mit im Laden erhältlichen Vollpreisspielen konkurrieren können. Der kostenlose Zugang bietet für Kinder und Jugendliche dabei sehr große Attraktivität. Diese Internet- Spiele können von der USK allerdings nicht mit einer Altersverifizierung versehen werden, da diese nur für Trägermedien zuständig ist. Hier ist dringend gesetzliche Nachbesserung notwendig.

Darüber hinaus werden über das Netz auch zahlreiche Spielemodifikationen angeboten, die ursprünglich unbedenkliche PC- Spiele mit jugendgefährdenden Inhalten versehen können. Diese von Spielern erstellten sogenannten „Mods“ sind bei Jugendlichen sehr attraktiv und können durch die große Vielzahl kaum kontrolliert werden.

- **Thematik Medien und Gewaltwirkung**

Hinsichtlich der Wirkung von gewalthaltigen Medienangeboten bestehen in der internationalen Forschung widersprüchliche Aussagen. Auch der Jugendmedienschutz ist hierbei gefordert, verlässliche Informationen an Kinder, Jugendliche und Erwachsene weiterzugeben.

Hinsichtlich der Ursachenforschungen fasst Dr. Klimmt, Juniorprofessor am Institut für Publizistik der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz den aktuellen Stand der Forschungen wie folgt zusammen:

*„Nimmt man die Befunde solcher experimentellen und längsschnittlichen Feldstudien zusammen, ergibt sich ein relativ klares Bild. Der Gebrauch von Gewaltspielen hat einen aggressionsförderlichen Effekt. Er ist insbesondere für feindseliges Denken (z.B. Reiz-*

barkeit, Ausbildung aggressionsbefürwortender Normen und Einstellungen) belegt. Die durchschnittliche Stärke dieser Wirkung ist nicht beeindruckend, aber sie ist auch definitiv größer als Null. Mit „nicht beeindruckend“ ist gemeint, dass man auch in dem intensiven Gebrauch von Gewaltspielen keine neue universelle Hauptursache... ..sehen kann. Die Wirkungen von Gewaltspielen sind also ein Problemfaktor unter vielen anderen.“ (Thema Jugend 3/2009)

Laut aktuellem Kenntnisstand können Medien überdies als Katalysator und somit verstärkend wirken, sowohl positiv als auch negativ. Sie können außerdem abstumpfende Wirkung haben (jedoch nicht zwangsläufig und zwingend). Medien sind insgesamt ein Spiegel der Gesellschaft.

Die Zusammenfassung macht deutlich, dass Medien nicht monokausal ursächlich für Gewalttaten betrachtet werden können. Es ist der Gesamtzusammenhang zu betrachten, in dem eine Person aufwächst. Medien wirken also auf unterschiedliche Individuen unterschiedlich. Hinsichtlich eigener Handlungsmuster zum Umgang mit Gewalt, haben Kinder und Jugendliche zum Zeitpunkt der intensiveren Mediennutzung bereits zahlreiche Erfahrungen gemacht. Dies macht eine differenzierte und individuelle Betrachtung notwendig.

- **Mobbing**

Häufig sind also Ursachen in der Sozialisation und im sozialen Umfeld zu finden. Mobbing und Cybermobbing (über das Internet) sind hierbei ein sehr ernstzunehmendes Phänomen. Das Web 2.0 macht es jeder Person sehr einfach, anonym andere Personen zu beschimpfen, zu beleidigen und zu diffamieren. Bestehende Internetseiten, die eigens der Diffamierung anderer dienen, machen dies deutlich.

- **Computerspiele**

In Bezug auf den gesetzlichen Jugendmedienschutz erscheint aus unserer Sicht die Einstufung der Computerspiele mittels Altersgrenzen durch die USK als ausreichend. Vielmehr bringt jedoch die tatsächliche Umsetzung der Gesetze gewisse Problemlagen mit sich. Die Schwierigkeiten bestehen vor allem darin, den Weiterverkauf von Volljährigen an ihre minderjährige Freunde zu unterbinden. „Illegale downloads“ über das Internet bieten Jugendlichen außerdem die Möglichkeit, Spiele zu erhalten, die nicht für ihr Alter bestimmt sind. Auch von Seiten der Eltern wird nicht immer auf die jeweilige Altersbeschränkung geachtet, oftmals aus Unwissenheit, oder aus Desinteresse.

### 3. Arbeitsschwerpunkte des Jugendmedienschutzes

Der Jugendmedienschutz gliedert sich in zwei Bereiche:

- **Der gesetzliche Jugendmedienschutz**

bildet das „Gerüst“. Er setzt Rahmenbedingungen und legt mit den gesetzlichen Grundlagen die Grenzen dessen fest, was Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung beeinträchtigt oder gefährdet. (siehe Anhang!)

- **Der erzieherische Jugendmedienschutz**

füllt dieses Gerüst mit Inhalten. Er macht zum einen die gesetzlichen Grundlagen nachvollziehbar, zum anderen unterstützt er den medienkompetenten Umgang. Dies beinhaltet die Medienkunde, Mediennutzung, Mediengestaltung und Medienkritik.

Als Folge der Schnelllebigkeit der „neuen Medien“ ergeben sich immer wieder neue Arbeitsschwerpunkte im Jugendmedienschutz.

Da viele der medialen Inhalte auch zahlreiche Gefährdungspotentiale beinhalten, ist es unverzichtbar, Kinder und Jugendliche bei einem verantwortungsvollen Umgang zu fördern bzw. davor zu schützen.

Die Aufgaben des Jugendmedienschutzes werden im Jugendamt Nürnberg als Teilbereich des Kinder- und Jugendschutzes erfüllt. Hierbei stehen Informationsweitergabe, Vernetzung, gesetzliche Bestimmungen und deren Erfüllung im Vordergrund.

Dies betraf folgende Angebote:

- Broschüren zu den Themen Handy, Computersucht, Chatten
- Internetcafes, Vorgaben/Belehrung für die Umsetzung der gesetzlichen Grundlagen
- Kontrollen der Internetcafes
- Ordnungswidrigkeit- Anzeigen bei Verstößen
- Vernetzung Ordnungsamt/Rechtsamt/Polizei für die Aufgabenbereiche Internetcafes und Ordnungswidrigkeiten
- Medienüberwachung – Beschwerden, Überprüfungen
- Bearbeitung von Anfragen von Bürgern und Organisationen

Diese Arbeitsschwerpunkte werden auch weiterhin fortgesetzt.

### **Neue Aufgabengebiete nach Besetzung der Planstelle Jugendmedienschutz:**

Die Aufstockung der personellen Kapazitäten mit 19,5 Std./Woche seit Juni 2008 ermöglichen zusätzlich zu den oben genannten Aufgabengebieten neue Arbeitsschwerpunkte.

Die Änderungen im Medien-Nutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen machen es notwendig, laufend aktuelle Informationen zu recherchieren, darüber zu informieren und hierfür zu sensibilisieren. Hieraus leiten sich folgende Aufgabengebiete ab:

### **Vernetzung: Installierung eines Arbeitskreises Jugendmedienschutz**

Eine erste Bestandsaufnahme zeigte auf, welche der örtlichen Institutionen bereits im (erzieherischen) Jugendmedienschutz tätig sind. Sich überschneidende Tätigkeiten und unterschiedliches Knowhow ließen es sinnvoll erscheinen, diese Ressourcen zu bündeln und sich fachlich auszutauschen, was wiederum zur Gründung eines Arbeitskreises „Jugendmedienschutz“ führte. Der Jugendmedienschutz der Verwaltung des Jugendamtes übernahm als koordinierende Stelle hierfür die Federführung. Die große Beteiligung der angefragten Institutionen macht deutlich, wie wichtig eine gemeinsame institutionsübergreifende Entwicklung des örtlichen (erzieherischen) Jugendmedienschutzes ist. Von der Polizeiberatung, dem Medienzentrum Parabol, dem Bereich Schule, den Erziehungsberatungsstellen bis hin zum Kreisjugendring Nürnberg Stadt und weiteren freien Trägern sind die verschiedensten Institutionen beteiligt.

### **Veranstaltungen für Schulen und Multiplikatoren/innen**

Seit Juni 2008 konnten bereits zahlreiche Vorträge und Workshops zu verschiedenen Themen des Jugendmedienschutzes durchgeführt werden. Schwerpunkte lagen hierbei auf den Bereichen Internet und Spielsucht, Chatten und soziale Netzwerke, Jugendschutzfilter, sowie Handys mit verbotenen Inhalten (Gewalt und Pornographie). Häufig wurde außerdem ein Gesamtüberblick über das Medien- Nutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen abgefragt. Elternabende und Unterrichtseinheiten für Schulen, bzw. Workshops für Kinder und Jugendliche konnten bisher aufgrund der begrenzten Ressourcen nicht durchgeführt werden.

### **Referentenpool**

Um oben genannte Veranstaltungen auch weiterhin flächendeckend anbieten zu können, wird seit Ende 2008 ein Referentenpool gebildet. Dies erfolgt durch Anwerbung neuer Referentinnen und Referenten, sowie über eine Qualifizierung von Nachwuchskräften. Der Pool soll mittelfristig auch gezielten Anfragen zu speziellen Medienthemen gerecht werden. Eine finanzielle Beteiligung des Jugendmedienschutzes für Fortbildungsanfragen erfolgt derzeit nur innerhalb des Jugendamts und bei Kooperationsprojekten. Im Rahmen dessen wurde beispielsweise in Kooperation mit der Offenen Kinder- und Jugendarbeit ein Seminar für deren Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter zum Thema „gewaltverherrlichende, homophobe und frauenfeindliche Sprache im deutschen HipHop“ angeboten. Externe Anfragen werden, dem Fachgebiet entsprechend, an die jeweiligen Referenten/innen weitergeleitet.

### **Entwicklung von Broschüren zum Jugendmedienschutz**

Die vergriffene Broschüre „Jugendliche und Handys“ (1. Auflage: 20.000) wurde überarbeitet und im Juni 2009 neu aufgelegt (2.Auflage: wiederum 20.000). Eine weitere Broschüre zum Thema „Soziale Netzwerke“ war geplant, wurde jedoch nach Sichtung des bereits umfas-

send vorliegenden Informationsmaterials, sowie aufgrund anderer Arbeitsschwerpunkte vorläufig zurückgestellt.

#### 4. Fazit

In allen unter 3. genannten Schwerpunkten ist es Aufgabe des Jugendmedienschutzes, auf Gefahrenpotentiale hinzuweisen, diese einschätzbar und bewusst zu machen. Die aktuellen Entwicklungen zeigen überdies, dass der Jugendmedienschutz weiterhin an Bedeutung gewinnen wird. Es ist notwendig, Eltern und Multiplikatoren/innen aufzuklären und konkrete Handlungsmöglichkeiten zu vermitteln.

Für die nächsten Jahre zeichnen sich folgende Inhalte und Arbeitsschwerpunkte ab:

- Erarbeitung von Unterrichtseinheiten und Workshops zu Themen wie Mobbing, Datenpreisgabe, Sucht, jugendgefährdende Inhalte, Verträge über das Internet
- Erweiterung des Referentenpools zu Spezialthemen, wie z.B. technischer Jugendschutz, Urheberrecht im Internet, Computersucht
- Überwachung von Kinos und Videotheken
- Browsergames
- Pornographie im Internet
- Sensibilisierung der Erwachsenen (z.B. beim Verkauf von Spielen)

Je nach Problemlage müssen Prioritäten gesetzt werden. Insgesamt betrachtet bezieht sich der Jugendmedienschutz auf eine Vielzahl von häufig sich wandelnden Aufgabenfeldern.

Ein gut funktionierender Schutz kann deshalb nur von vielen geleistet werden, muss also von der Bevölkerung, der Öffentlichkeit, Eltern und Anbietern mit getragen werden.

Auf Videoplattformen wie „youtube“ oder in sozialen Netzwerken sind deshalb alle Nutzer gefordert, sich aktiv darum zu kümmern, jugendgefährdende oder verfassungsfeindliche Inhalte zu melden.

Zukünftig wird es also noch mehr notwendig sein, Kinder und Jugendliche und Erwachsene für die Gefährdungspotentiale zu sensibilisieren.

Die obengenannten Inhalte können derzeit nicht parallel abgedeckt werden. Hier werden, je nach Problemlage, Prioritäten gesetzt. Insgesamt betrachtet bezieht sich der Jugendmedienschutz auf eine Vielzahl von häufig sich wandelnden Aufgabenfeldern. Ein gut funktionierender Schutz kann deshalb nur von vielen geleistet werden, muss also von der Bevölkerung, der Öffentlichkeit, Eltern und Anbietern mit getragen werden. Auf Videoplattformen wie „youtube“ oder in sozialen Netzwerken sind deshalb alle Nutzer gefordert, sich aktiv darum zu kümmern jugendgefährdende oder verfassungsfeindliche Inhalte zu melden. Zukünftig wird es also noch mehr notwendig sein, Kinder und Jugendliche und Erwachsene für die Gefährdungspotentiale zu sensibilisieren.

## **A n h a n g**

### **Gesetzliche Grundlagen des Kinder- und Jugendschutzes:**

Die gesetzlichen Regelungen zum Jugendmedienschutz finden sich in verschiedenen Gesetzen. Die Überwachung der Umsetzung erfolgt durch diverse Kontrollinstanzen. Zum besseren Verständnis und zur fachlichen, gesetzlichen und strukturellen Einordnung des Jugendmedienschutzes werden einige Begriffe erläutert. Anzumerken ist, dass sich die gesetzlichen Grundlagen des Jugendschutzgesetzes in erster Linie an Erwachsene richten.

#### **Das SGB VIII (Kinder- und Jugendhilfegesetz)**

##### **§ 1 SGB VIII Recht auf Erziehung, Elternverantwortung, Jugendhilfe**

Das Recht auf Entwicklung und Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Person bildet die Grundlage des Jugendmedienschutzes. Eine Gefährdung im Sinne des Jugendschutzes besteht, wenn dieses Recht nicht gewährleistet ist oder beeinträchtigt wird.

##### **§ 14 SGB VIII Erzieherischer Kinder- und Jugendschutz**

Der Grundgedanke des erzieherischen Jugendschutzes besteht darin Kinder und Jugendliche zu befähigen, sich vor gefährdenden Einflüssen zu schützen und sie zu Kritikfähigkeit, Entscheidungsfähigkeit und Eigenverantwortlichkeit, sowie zur Verantwortung gegenüber ihren Mitmenschen zu führen. Eltern und andere Erziehungsberechtigte sollen befähigt werden, Kinder und Jugendliche vor gefährdenden Einflüssen zu schützen. Kinder- und Jugendschutz ist (auch) präventiv und strukturell in das Gesamtangebot und das System der Jugendhilfe eingebunden.

#### **Jugendschutzgesetz (JuSchG) in Bezug auf Jugendmedienschutz**

Das Jugendschutzgesetz regelt den Umgang mit Trägermedien (Videos, DVD's). Es macht Herstellern und Händlern klare Vorgaben, was beim Verkauf, Verleih (Nutzung) solcher Medien an Kinder und Jugendliche zu beachten ist. Computerspiele müssen beispielsweise mit einer verbindlichen Alterskennzeichnung versehen werden und dürfen nur an altersentsprechende Kinder/Jugendliche abgegeben und zugänglich gemacht werden. Ebenso sind für jugendgefährdende Trägermedien klare Aussagen vorhanden.

#### **Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV)**

Der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag regelt den Jugendschutz im Rundfunk (Fernsehen) und in den Telemedien, insbesondere dem Internet. Online-Anbieter verpflichtet der Staatsvertrag, problematische Inhalte mit Altersprüfsystemen und Jugendschutzprogrammen vor dem Zugriff durch Kinder und Jugendliche zu sichern. Über die Einhaltung des Staatsvertrages wacht die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM).

Umgesetzt wird der Jugendmedienschutz nach dem System der „regulierenden Selbstregulierung“. Das bedeutet, dass sich Staat und Industrie gemeinsam für einen wirksamen Jugendmedienschutz einsetzen. Während der Staat den gesetzlichen Rahmen bestimmt, sorgen freiwillige Selbstkontrollenrichtungen für die praktische Anwendung der gesetzlichen Regelungen.

#### **Strafgesetzbuch (StGB)**

Regelungen zur Verbreitung von pornografischen Schriften, Volksverhetzung und Propagandamitteln, Gewaltdarstellung und das Verbreiten und Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen, sowie Sexualdelikte und Prostitution, finden sich im Strafgesetzbuch. Diese können sich sowohl auf Träger- als auch auf Telemedien beziehen.

#### **Tangierende Gesetze**

Das Gesetz zur Ausführung der Sozialgesetze (AGSG), das Polizeiaufgabengesetz (PAG), sowie das Gaststättengesetz (GastG) tangieren die Gesetze zum Jugendmedienschutz, z.B. bei der Kontrolle von Internetcafes.

## Kontrollinstanzen des Jugendmedienschutzes

*„...Die unmittelbare staatliche Kontrolle wird ausgeübt durch die Zentralstellen zur Bekämpfung jugendgefährdender Schriften oder Medieninhalte durch die Generalstaatsanwaltschaften der Bundesländer, durch einzelne Polizeidienststellen mit Aufgaben der Kontrolle von Internetangeboten und durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. Ferner nehmen die Jugendbehörden kontrollierende Aufgaben wahr. Mittelbare (staatliche) Kontrolle erfolgt durch die Landesmedienanstalten im Hinblick auf die Tätigkeiten der privaten Rundfunkanbieter.....“*

(Nikles, Roll, Spürk, Umbach: Jugendschutzrecht, München 2005)

Hieraus wird deutlich, dass die Regelungen des Jugendmedienschutz-Staatsvertrages, die sich vor allem an die Anbieter und Vermittler von Medieninhalten richten, nicht von der örtlichen Jugendhilfe überprüft und sanktioniert werden können. Werden Verstöße bekannt, so wird z. B. bei jugendgefährdenden Angeboten im Internet entweder ein Indizierungsantrag bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien gestellt oder die Internet-Kontrollbehörde „jugendschutz.net“ eingeschaltet. Alle weiteren notwendigen restriktiven Maßnahmen werden dann von anderen Instanzen ausgesprochen.

Wesentliche Kontrollinstanzen im Bereich des Jugendmedienschutzes sind:

- **Kommission für Jugendmedienschutz (KJM, übergreifende staatliche Institution)**  
Die KJM ist die zentrale Aufsichtsstelle für den Jugendschutz im privaten Rundfunk (Fernsehen) und in den Telemedien (Internet). Sie dient der jeweils zuständigen Landesmedienanstalt als Organ bei der Erfüllung ihrer Aufgaben und sorgt für die Umsetzung des Jugendmedienschutz-Staatsvertrages. Darüber hinaus ist die KJM zuständig für die Anerkennung der einzelnen Selbstkontrollenrichtungen der Medienwirtschaft, sowie für die Anerkennung von Jugendschutz- Filterprogrammen.
- **jugendschutz.net**  
jugendschutz.net wurde 1997 von den Jugendministern aller Bundesländer gegründet, um jugendschutzrelevante Angebote im Internet (so genannte Telemedien) zu überprüfen und auf die Einhaltung von Jugendschutzbestimmungen zu drängen. Ziel ist ein vergleichbarer Jugendschutz wie in traditionellen Medien. Unter der Internetadresse [www.jugendschutz.net](http://www.jugendschutz.net) können problematische Internetseiten von Behörden und Bürgern gemeldet werden.
- **Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)**  
Die BPjM ist eine selbstständige Bundesbehörde, die dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend nachgeordnet ist. Sie entscheidet auf Antrag von Jugendbehörden und der KJM, sowie auf Anregung von anderen Behörden über die Jugendgefährdung von Träger- und Telemedien und trägt diese in die Liste der jugendgefährdenden Medien – den sogenannten „Index“ ein. Damit unterliegen diese Medien bestimmten Vertriebs-, Verbreitungs- und Werbebeschränkungen und dürfen nur noch Erwachsenen zugänglich gemacht werden. Neben der Tätigkeit im gesetzlichen Jugendmedienschutz hält die Bundesbehörde auch Angebote für Medienerziehung bereit.
- **Landesmedienanstalten**  
Die 14 Landesmedienanstalten in Deutschland sind für die Zulassung und Aufsicht sowie den Aufbau und die Fortentwicklung des privaten Hörfunks und Fernsehens in Deutschland zuständig. Die Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM) beaufsichtigt als eine der 14 Landesmedienanstalten den privaten Rundfunk (Fernsehen) in Bayern. Im Aufgabenkatalog der BLM nimmt die Förderung von Medienkompetenz einen wichtigen Platz ein.
- Einrichtungen der Selbstkontrolle bei den Medienanbietern
- Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK)
- Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK, v.a. Alterskennzeichnung für Computerspiele)
- Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF)
- Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM)
- Automaten-Selbst-Kontrolle (ASK).