

# Jugendschutz im digitalen Zeitalter

## Jugendlicher Medienkonsum, moderne Schutzmaßnahmen in Deutschland und ihre Wirksamkeit

Seminararbeit im Interdisziplinären Lehrangebot des Instituts für  
Informatik

vorgelegt von: Elizaveta Surzhikova  
Einrichtung: Universität Leipzig  
Tag der Einreichung: 12. September 2019  
Betreuer: Prof. Hans-Gert Gräbe  
Ken Pierre Kleemann

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Bedeutung von Medien für Jugendliche</b>	<b>3</b>
2.1	Stellenwert der Digitalisierung . . . . .	3
2.2	Gefahren und Risiken für Jugendliche in Medien . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Gesetzliche Bestimmungen zum Jugendschutz in Deutschland</b>	<b>6</b>
3.1	Jugendmedienschutz-Staatsvertrag . . . . .	6
3.2	Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) . . . . .	6
<b>4</b>	<b>Jugendschutz in Telemedien</b>	<b>7</b>
4.1	Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) . . . . .	7
4.2	Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) . . . . .	8
<b>5</b>	<b>Jugendschutz im Internet</b>	<b>10</b>
5.1	jugendschutz.net . . . . .	10
5.2	Jugendschutzfilter in sozialen Netzwerken . . . . .	10
<b>6</b>	<b>Jugendschutz in Videospielen</b>	<b>12</b>
6.1	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) . . . . .	12
6.2	International Age Rating Coalition . . . . .	13
<b>7</b>	<b>Zusammenfassung</b>	<b>15</b>
<b>8</b>	<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>16</b>

# 1 Einleitung

Heutzutage wachsen fast alle Jugendlichen in Haushalten mit einem breiten digitalen Medienangebot auf. Im Jahr 2018 hatten 98% der Haushalte von 1200 befragten Jugendlichen im Alter von zwölf bis 19 Jahren in ganz Deutschland eine Internetanbindung und einen Computer. Über einen Fernseher verfügten 95% der Haushalte und 71% über eine Spielekonsole. Dazu besitzen 97% der befragten Jugendlichen ein eigenes Smartphone, 71% einen eigenen Laptop und die Hälfte einen eigenen Fernseher<sup>[28]</sup>. Dabei wissen die wenigsten Eltern wirklich darüber Bescheid, welche Themen ihre Kinder in den Medien ansprechen, geschweige denn, welche konkreten Beiträge sie sich anschauen. Da vor allem Jugendliche noch kein weitreichendes Verständnis von Risiken der digitalen Medien und den Konsequenzen ihrer eigenen Taten besitzen, ist es enorm wichtig, viel Wert auf den Schutz von Jugendlichen in allen Medien zu legen, ohne ihre Interaktion dabei einzuschränken. Da es viele Möglichkeiten gibt, wie Eltern Jugendschutz verwirklichen können, die in diesem Umfang hier nicht thematisiert werden können, werden nachfolgend nur die am weitesten verbreiteten Schutzmechanismen behandelt, die von Medienanbietern selbst realisiert werden und ihre Wirksamkeit im Alltag untersucht. Diese Ausarbeitung thematisiert die Frage, ob Jugendliche, ohne Eingriff ihrer Eltern, in Medien umfassend geschützt sind.

Nach Artikel 18 Absatz 1 des Jugendschutzgesetzes, der Liste von jugendgefährdenden Medien, zählt ein Medium als jugendgefährdend, wenn es „zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizt“, „Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert darstellt“ oder „Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe legt“<sup>[31]</sup>.

## 2 Bedeutung von Medien für Jugendliche

### 2.1 Stellenwert der Digitalisierung

Als Jugendlicher des 21. Jahrhunderts ist man in einer selbstverständlich digitalen Welt aufgewachsen und sie ist aus dem Leben nicht mehr wegzudenken. Anfangs hauptsächlich nur im Entertainmentbereich genutzt, sind digitale Medien mittlerweile außerdem ein fester Bestandteil von Bildung, Kultur, Kommunikation, Konsum und Arbeit. Vor allem Jugendliche nutzen die Angebote der Medien, speziell des Internets, vielseitig aus. Von 1200 befragten Jugendlichen gaben 91% an täglich das Internet zu benutzen<sup>[28]</sup>.

Für die eigene sowie schulische und universitäre Bildung ziehen immer mehr Jugendliche unterschiedliche Medien heran. Dabei werden Unterrichtsinhalte wiederholt, nicht verstandenes Material durch Selbststudium erlernt und nicht zuletzt auch Lösungen für Hausaufgaben gesucht. In diesem Bereich haben beispielsweise Erklärvideos auf YouTube, in denen eine Person einen bestimmten Sachverhalt, oft auf das Wesentliche heruntergebrochen oder stark vereinfacht, erklärt und Beispiele zeigt zunehmend an Popularität gewonnen. Das Ganze ist häufig mit humorvollen Animationen, einem optisch ansprechenden Aussehen oder einer lockeren Sprecherstimme untermalt, sodass es dem Zuschauer leicht fällt, dem Erzählten zu folgen. Des Weiteren gibt es auch viele Webseiten, die speziell darauf ausgelegt sind, Themen eines bestimmten Fachbereiches für eine ausgewählte Altersgruppe nachvollziehbar zu erklären und den Nutzern so das Lernen zu erleichtern. Solche Videos und Webseiten sind für die meisten Schüler und Studenten nicht mehr aus der Klausurvorbereitung wegzudenken.

Weiterhin spielen im Bereich der Bildung die Medien auch eine wichtige Rolle für das Schreiben von Hausarbeiten und die Ausarbeitung von Vorträgen.

Viele Jugendliche betreiben ihre kulturelle Bildung heutzutage digital. Diese reicht vom Lesen von Jugendliteratur, über Jugendzeitschriften, bis zum Schauen von Filmen und Serien. Darüber hinaus bilden sich viele Jugendgruppen, die beispielsweise die gleiche Lieblings-Buchreihe haben oder den gleichen Charakter aus einem Film verehren. Für viele Jugendliche, speziell Jugendliche mit sozialen Schwierigkeiten, die sich in eine gemischte Gruppe schlecht integrieren können, spielen diese Jugendgruppen, sogenannte Fandoms, eine wichtige Rolle in ihrem sozialen Leben und der Definition ihrer Persönlichkeit.

Die Wichtigkeit der digitalen Kommunikation zwischen Jugendlichen ist allseits bekannt. Für viele Jugendliche ist es sehr wichtig, ständig in Kontakt zu ihren Freunden zu stehen, um sie über bestimmte Geschehnisse kontinuierlich zu informieren, wichtige Momente aus ihrem Leben zu teilen und jemanden zum Reden zu haben, wenn es schon spät ist oder ein Treffen aus Distanzgründen nicht möglich ist.

Neben einem ausgiebigen Mediennutzer ist der Jugendliche auch ein wichtiger Konsument.

Online-Shops bieten zu einem großen Teil Produkte für Jugendliche und junge Erwachsene an und gestalten ihre Strategie möglichst ansprechend für diese Zielgruppe. In einer sehr trend- und modeorientierten Gesellschaft ist es vor allem für, möglicherweise leicht beeinflussbare und einem Gruppenzwang unterlegene, Kinder und Jugendliche oft wichtig, ein konkretes Produkt von einer konkreten Marke in einer konkreten Farbe zu besitzen, welches nicht zwingend lokal verkauft wird, sondern nur über das Internet erworben werden kann.

Nicht zuletzt wird die Medienbranche verstärkt auch zu einem Arbeitsplatz, vor allem für junge Menschen. Neben Journalisten, Redakteuren, Reportern und ähnlichem ist besonders der Beruf des sogenannten Influencers bei Jugendlichen sehr beliebt geworden. Ein Influencer ist eine Person des öffentlichen Lebens, welche auf einer beliebigen sozialen Plattform, hauptsächlich Instagram oder YouTube, aktiv ist und dort für eine breite Masse an Zuschauern eines bestimmten Altersspektrums Inhalte generiert. Aufgrund der hohen Reichweite werden Influencer häufig von Firmen genutzt, um Werbung für Produkte oder Veranstaltungen zu platzieren. Dieses Business erzeugt mit steigender Reichweite und Anzahl der Kooperationen hohe Einnahmen und ermöglicht es vielen Influencern ihren Lebensunterhalt zu bestreiten. In Deutschland hat beispielsweise der Instagram-Kanal „lisaandlena“, welcher von zwei Zwillingmädchen im Alter von 17 Jahren betrieben wird, bereits 15 Millionen Abonnenten und die Mädchen sind somit beliebte Kooperationspartner für Firmen und Werbegesichter für Veranstaltungen<sup>[36]</sup>.

Da nahezu jeder Jugendliche unterschiedliche Medien, wie oben beschrieben, täglich verwendet und sich das Verständnis über die genaue Nutzung vielen Eltern und Aufsichtspersonen größtenteils entzieht, ist es umso wichtiger, konkrete Richtlinien und Verfahren zum Jugendschutz in Medien aufzustellen.

## 2.2 Gefahren und Risiken für Jugendliche in Medien

Die größte Gefahr, die alle im Folgenden behandelte Medien gemeinsam haben, sind für Kinder und Jugendliche ungeeignete Inhalte. Dazu gehören hauptsächlich pornographische und gewaltdarstellende Formen. Die Notwendigkeit des Jugendschutzes entsteht daraus, dass eine angemessene Verarbeitung des Gesehenen nur ab einem bestimmten Alter, beziehungsweise ab einem bestimmten Entwicklungsstand, möglich ist und zu frühe Auseinandersetzung mit bestimmten Themen prägend für die Entwicklung sein kann<sup>[37]</sup>. Erst ab einem bestimmten Alter hat der Jugendliche genug Realitätsverständnis, um zu erkennen, ob in Medien dargestellte Ereignisse der Direktrealität entsprechen oder dem realen Leben ähneln<sup>[8]</sup>. Dabei kann eine zu frühe Auseinandersetzung, mit zum Beispiel Sexualität, Druck auf Jugendliche ausüben, welcher nachhaltige Konsequenzen, wie eine unsichere

Haltung zur Sexualität oder frühe Sexualerfahrungen ohne notwendiges Verantwortungsbewusstsein und daraus folgende Konsequenzen, hat<sup>[53],[44]</sup>. Bei Gewaltdarstellungen wurde in zahlreichen Untersuchungen darauf geschlossen, dass diese einen kausalen Einfluss auf das Aggressionsverhalten hat und dieses verstärkt, was wiederum ein stärkeres Verlangen nach weiteren Gewaltdarstellungen führt<sup>[9]</sup>.

Weitere Risikofaktoren, welche sich hauptsächlich auf das Internet als Medium beziehen, sind Mobbing und Anstiftung zu selbstverletzendem Verhalten. Beim Mobbing, im Internet auch Cybermobbing genannt, bedienen sich Jugendliche der Anonymität, welche in vielen sozialen Netzwerken leicht zu gewährleisten ist, um beispielsweise peinliche Fotos oder Videos, oft digital bearbeitet oder gefälscht, einer bestimmten Person zu teilen, über diese Person in Gruppen zu lästern oder sogar gezielt Beleidigungen und Bedrohungen zu verbreiten. Während offline Mobbing meistens nur in einem kleinen Kreis stattfindet und die betroffene Person leichter entkommen kann, wird Cybermobbing im Internet einer breiteren Zuschauermenge offengelegt und verfolgt die betroffene Person überall mit hin, wo sie soziale Medien nutzen kann<sup>[52]</sup>. Im Jahr 2016 gaben von 1200 befragten Jugendlichen zwischen zwölf und 19 Jahren aus Deutschland 34%, also jeder Dritte, an, in seinem Bekanntenkreis Cybermobbing wahrgenommen zu haben. Acht Prozent gaben an, selbst Opfer von Cybermobbing gewesen zu sein<sup>[28]</sup>. Dies geht mitunter so weit, dass Todesdrohungen oder -wünsche an Betroffene geäußert werden<sup>[13]</sup>. Dadurch nimmt die Anzahl der Selbstverletzungen und sogar Suiziden unter Jugendlichen zu<sup>[12]</sup>.

Eine eher seltene, aber sehr gefährliche Erscheinung, die Jugendliche zu Selbstverletzung und Suizid anstiftet und hauptsächlich über soziale Netzwerke verbreitet wird, sind Challenges, die selbstverletzendes Verhalten von Teilnehmern fordern. Ein bekannter Fall ist dabei die sogenannte „Blue Whale Challenge“, bei der es darum geht sich 50 Tage lang selbst zu verletzen oder sich auf andere Art und Weise mit dem Tod auseinander zu setzen, zum Beispiel durch das Töten von Kleintieren, und am Ende Suizid zu begehen. Es ist nicht genau bekannt, wie viele Suizide durch diese Challenge begangen wurden. In Russland sollen es laut Meldungen ungefähr 130 sein, die Challenge ist allerdings auch in anderen Ländern verbreitet<sup>[6],[7]</sup>.

Eine weitere Gefahr im Internet ist die Rekrutierung Jugendlicher zu unterschiedlichen radikalen Gruppen. Dabei werden Jugendliche über soziale Netzwerke oder Online-Messenger durch anschauliche Beiträge und emotionale Nähe mit der Ideologie der jeweiligen Gruppe unterschwellig und im gewohnten Beitragsstil vertraut gemacht und es wird für diese geworben. Einige dieser Beiträge werden schnell viral und erreichen mehrere Tausend Nutzer<sup>[6]</sup>.

Aus den oben genannten und vielen weiteren Gründen ist es enorm wichtig Kinder und Jugendliche in Medien zu schützen und ihre psychische und physische Unversehrtheit sicher zu stellen.

## 3 Gesetzliche Bestimmungen zum Jugendschutz in Deutschland

### 3.1 Jugendmedienschutz-Staatsvertrag

Der zwischen allen deutschen Bundesländern geschlossene Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien, kurz Jugendmedienschutz-Staatsvertrag genannt, dient dem Zweck des einheitlichen Schutzes von Kindern und Jugendlichen im Bereich der Rundfunk- und Telemedien und im Internet. Zu den unzulässigen Inhalten zählen dabei Propagandamittel, welche gegen die demokratische Grundordnung verstoßen, Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen, Aufrufe zu Hass oder Gewalt gegenüber durch Nationalität, Religion o.ä. bestimmten Gruppen, Verherrlichungen des Nationalsozialismus oder des Krieges, Verharmlosungen von Gewalttaten gegen Menschen, Anleitungen zu rechtswidrigen Taten, gegen die Menschenwürde verstoßende Inhalte, (kinder-)pornographische Darstellungen sowie unnatürliche Darstellungen von Kindern und Jugendlichen in geschlechtsbetonter Körperhaltung und sonstige Inhalte, welche die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen offensichtlich gefährden könnten<sup>[29]</sup>.

### 3.2 Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)

Um Kinder und Jugendliche vor den oben genannten Risiken im Umgang mit Medien zu bewahren, wurde im Jahr 2003 die Kommission für Jugendmedienschutz gegründet, um inhaltliche Kontrollen im Bereich des privaten Rundfunks und im Internet durchzuführen. Sie sorgt dabei für die Einhaltung der Jugendschutzbestimmungen, welche in dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag niedergeschrieben sind. Im Fall eines Verstoßes werden von der jeweiligen Landesmedienanstalt die von der Kommission beschlossenen Maßnahmen, darunter Beanstandungen, Untersagungen oder Bußgelder, vollzogen<sup>[11]</sup>.

Unter die Aufgaben der Kommission für Jugendmedienschutz fallen die Prüfung von Rundfunksendungen und Angeboten im Internet, die Festlegung von Sendezeiten sowie die Anerkennung von Jugendschutzprogrammen<sup>[33]</sup>.

Da die Kommission allerdings erst nach Veröffentlichung eines Angebots tätig wird, überwacht sie mehrere Selbstkontrolleinrichtungen, welche Medien in jeweiligen Medienbereichen vor ihrer Ausstrahlung oder Veröffentlichung prüfen und Alterskennzeichen gemäß festgelegten Grundsätzen vergeben und so bereits die meisten potentiell jugendgefährdenden Inhalte herausfiltern<sup>[32]</sup>.

## 4 Jugendschutz in Telemedien

### 4.1 Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK)

Die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft GmbH ist eine deutsche Einrichtung, welche die Altersfreigabe von Medien, speziell Filmen, DVDs und Blu-Rays, prüft, welche in Deutschland öffentlich vorgeführt werden sollen. Das Urteil über die Altersbeschränkung ist dabei im öffentlichen Raum bindend. Die Entscheidung über das adäquate Alter wird vom Jugendschutzgesetz sowie den eigenen Kriterien der FSK abgeleitet. Dabei vergibt die FSK fünf Alterskennzeichen.

Ein Medium welches ab null Jahren, also ohne Altersbeschränkung, freigegeben ist, sieht von problematischen Situationen ab oder löst diese schnell auf. Da sich kleine Kinder vollständig mit Charakteren oder einer Handlung identifizieren, soll in entsprechenden Medien von lauten Geräuschen, schnellen Schnittfolgen und dunklen Szenarien abgesehen werden, um das Auslösen von Ängsten und Irritationen zu vermeiden. Auf Drogenkonsum, Gewalthandlungen, sexuelle Handlungen und rabiante Sprache soll hier verzichtet werden. Ab sechs Jahren entwickeln Kinder die Fähigkeit eine Geschichte distanziert zu betrachten und Fiktion von Realität zu trennen. Spannungs- und Bedrohungsmomente können daher abgebildet sein, dürfen aber nicht zu lange anhalten und sollten positiv wieder aufgelöst werden. Nackt- und Sexszenen im Rahmen einer Liebesbeziehung können angedeutet gezeigt werden. Seltene rabiante Begriffe und Drogenkonsum sind möglich.

Mit zwölf Jahren besitzen Jugendliche die Fähigkeit Handlungen distanziert zu betrachten und rational zu verarbeiten. Daher sind Jugendlichen dieser Altersgruppe problematische Erwachsenenthemen und gemäßigte Gewaltdarstellung zumutbar. Explizite sexuelle Aufnahmen, rabiante Sprache und häufiger Drogenkonsum können Jugendlichen ab zwölf Jahren vorgeführt werden. Darüber hinaus wird gemäßigter Horror akzeptiert. Auf der anderen Seite bildet Rollenmuster mit antisozialem oder gewalttätigem Verhalten eine Gefährdung der Jugendlichen dieser Altersklasse, da sie sich in dieser Zeit in einer Phase der Selbstfindung befinden und somit oft unsicher und verletzlich sind.

Ab einem Alter von 16 Jahren wird bei Jugendlichen von einer ausgebildeten Medienkompetenz ausgegangen. Daher dürfen Gewaltszenen, Drogenkonsum, Horror und Sex nahezu uneingeschränkt gezeigt werden. Sozial schädigende Botschaften bleiben allerdings weiterhin ein Problem. Es dürfen aus diesem Grund keine Botschaften überbracht werden, die Gewalt verherrlichen, einzelne Gruppen diskriminieren oder Sexualität auf reine Triebbefriedigung reduzieren.

Ein ab 18 Jahren freigegebenes Medium zählt als nicht für Jugendliche freigegeben und gilt als jugendgefährdend, widerspricht also den Jugendschutzrichtlinien. Dazu zählt unter anderem sehr harte Gewalt und Horror<sup>[2],[10]</sup>.



Die Vergabe von Alterskennzeichnungen der FSK steht allerdings schon lange unter Kritik. Viele Eltern klagen über unangepasste oder zu großzügige Vergabe der Kennzeichnungen und halten die Einschätzung der FSK nicht als verlässliche Richtlinie<sup>[35]</sup>. Auch andere Zuschauer berichten oft von altersunabgebrachten Inhalten, wie zum Beispiel brutale Sex- oder Gewaltszenen in Filmen, welche ab zwölf Jahren freigegeben sind. Der FSK wird dabei unter anderem vorgeworfen Altersstufen zu niedrig anzusetzen, da sie dann beispielsweise durch eine breitere Besuchermenge im Kino einen höheren Umsatz erhalten<sup>[19]</sup>. Obwohl die oben genannten Einschätzungen subjektiv sind, stellt sich trotzdem die Frage, ob sie eventuell berechtigt sind und die FSK daher keinen zuverlässigen Jugendschutz in vollem Umfang bietet.

## 4.2 Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF)

Der gemeinnützige Verein Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen als ein Zusammenschluss privater deutscher Fernsehsender, welcher unter anderem das Fernsehprogramm, darunter Serien, Dokumentationen, Realitysendungen, bisher unveröffentlichte Fassungen von Filmen sowie Werbungen und Trailer, prüft und Alterskennzeichnungen für Fernsehsendungen vergibt. Ein Gremium aus unabhängigen Fachleuten aus den Bereichen Medienpädagogik, Psychologie, Kommunikationswissenschaften, praktischer Jugendschutz oder Jugendschutzbeauftragten prüft herauszugebende Sendungen nach selbst entwickelten Prüfgrundsätzen. Dabei werden ebenfalls fünf Alterskennzeichen vergeben, deren Vergabekriterien grundlegend die gleichen sind, wie bei der Freiwilligen Selbstkontrolle Filmwirtschaft <sup>[34],[18],[17],[16]</sup>.

Filmen oder sonstigen Sendungen, welche bereits durch die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft oder die Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen geprüft worden sind, ist die Ausstrahlung, entsprechend ihrer Altersfreigabe, nur zu bestimmten Sendezeiten erlaubt. Dabei dürfen Programme, die für Zuschauen ab sechs Jahren freigegeben sind, zu allen Zeiten gespielt werden.

Für Programme mit der Freigabe ab zwölf Jahren gibt es keine geregelten Sendezeiten. Der Sender soll hier selbst unter Berücksichtigung des Wohles jüngerer Zuschauer eine passende Sendezeit festlegen.

Ist ein Programm für Jugendliche ab 16 Jahren eingestuft worden, so darf es nur von 22:00 Uhr bis 6:00 Uhr ausgestrahlt werden.

Bei nicht jugendfreien Programmen, also denen mit einer Altersbeschränkung von 18 Jahren, ist nur das Ausstrahlen von 23:00 Uhr bis 6:00 Uhr erlaubt.

Um Eltern oder Aufsichtspersonen explizit auf den Beginn eines Programms mit Altersbeschränkung hinzuweisen, blenden die meisten Fernsehsender eine Warnung ein, dass die nachfolgende Sendung nur ab einem bestimmten Zuschaueralter angemessen ist<sup>[3]</sup>.

Diese Methode des Jugendschutzes setzt allerdings voraus, dass Minderjährige von einer erwachsenen Person beaufsichtigt werden oder selbst genügend Verantwortungsbewusstsein aufweisen, um eine eingblendete Warnung ernst zu nehmen und zu befolgen. Oftmals schauen Kinder und Jugendliche Sendungen bei älteren Geschwistern mit oder sind beim Fernsehen unbeaufsichtigt, da die Eltern noch nicht zu Hause sind oder sich in anderen Räumen befinden<sup>[15]</sup>. Dadurch kann durch Eltern oder Aufsichtspersonen nur schlecht kontrolliert werden, ob die laufende Sendung für ihre Kinder geeignet ist und es kann nicht reagiert werden, falls eine neue Sendung beginnt, die für das Alter ihrer Kinder nicht angemessen ist. Wenn dies der Fall ist, muss der Minderjährige selbstständig entscheiden, ob die laufende oder kommende Sendung geeigneten Inhaltes ist und gegebenenfalls Maßnahmen ergreifen. Darauf kann sich allerdings aus mehreren Gründen nicht verlassen werden, da Kinder in vielen Fällen noch zu jung sind, um die Situation vollständig zu erfassen und daraus die richtige Handlung abzuleiten und Jugendliche häufig sehr neugierig sind und sich wie Erwachsene fühlen wollen und dabei ihre eigene Belastungsgrenze überschätzen<sup>[8]</sup>.

Diese Methode des Kinder- und Jugendschutzes beim Fernsehen ist somit nur bedingt wirksam und garantiert nur unter Aufsicht zuverlässigen Schutz.

## 5 Jugendschutz im Internet

### 5.1 jugendschutz.net

Das staatlich gegründete Unternehmen jugendschutz.net prüft auf Grundlage des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags jugendschutzrelevante Angebote im Internet und kontrolliert die Einhaltung der Jugendschutzbestimmungen. Die Überprüfung findet durch stetige Recherche gefährlicher Inhalte, Kontrolle von Angeboten, welche für Kinder und Jugendliche von Bedeutung sind, sowie auf Grund von eingehenden Beschwerden statt. Werden dabei Verstöße gegen die Bestimmungen des Jugendmedienschutz-Staatsvertrages festgestellt, drängt jugendschutz.net den entsprechenden Anbieter sein Angebot anzupassen und informiert die Kommission für Jugendmedienschutz. Im Jahr 2017 wurden in 1072 Fällen Maßnahmen ergriffen und in 83% der Fälle konnten die Verstöße beseitigt werden<sup>[49],[30]</sup>.

Dies bedeutet allerdings, dass Verstöße in 17% der Fälle nicht beseitigt werden konnten. Die Gründe hierfür gibt jugendschutz.net nicht an. Weiterhin ist nicht bekannt, wie viele Fälle von Verstößen nicht durch jugendschutz.net erkannt wurden und gegen die somit nicht vorgegangen wird. Obwohl es selbstverständlich nahezu unmöglich ist, alle Fälle von Verstoß gegen die Jugendschutzrichtlinien aus dem Internet zu entfernen, bietet auch jugendschutz.net als in seiner Sache erfolgreiches Unternehmen keinen zuverlässigen Jugendschutz im Internet<sup>[6]</sup>.

### 5.2 Jugendschutzfilter in sozialen Netzwerken

Die zurzeit beliebtesten sozialen Netzwerke auch unter deutschen Jugendlichen sind YouTube, Facebook, Instagram und Twitter<sup>[46]</sup>. Sie haben mit vielen weiteren populären sozialen Netzwerken die Gemeinsamkeit, dass sie von US-amerikanischen Unternehmen geführt werden. Dies bedeutet, dass sie sich nicht an deutsche Jugendschutzrichtlinien oder andere Schutzstandards, wie beispielsweise den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag, halten müssen<sup>[14]</sup>.

Allerdings setzen die meisten sozialen Netzwerke sogenannte Jugendschutzfilter ein, um jugendgefährdendes Material zu ermitteln. Dabei wird versucht einerseits anstößiges Bildmaterial, wie Pornographie und Gewalt, und andererseits jugendgefährdende Ausdrücke in Kommentaren und Beiträgen zu erkennen und gegebenenfalls zu entfernen.

Facebook weist in seinen Nutzungsbedingungen und Gemeinschaftsstandards darauf hin,

dass Beiträge, welche „sowohl körperliche und seelische Verletzungen als auch zum Beispiel finanzielle Schäden“ anrichten, entfernt werden und Postingrechte der verantwortlichen Nutzer eingeschränkt oder deaktiviert werden<sup>[21]</sup>. Dabei untersucht Facebook speziell Beiträge, die zu „schweren Gewalttaten anstiften oder diese unterstützen“, Verbrechen propagieren und kriminelle Handlungen bildlich darstellen<sup>[21]</sup>, zu Selbstverletzung oder Suizid ermutigen, Kinder sexuell oder nackt darstellen, sexuelle Gewalt oder intime Bilder beinhalten<sup>[23]</sup>, Mobbing oder Drohungen involvieren oder Spam und Falschmeldungen enthalten<sup>[22]</sup>. In Fällen von schweren Verstößen behält Facebook sich vor die Polizei zu informieren.

Instagram erklärt in seinen Gemeinschaftsrichtlinien, dass Beiträge entfernt werden, auf denen Nacktheit, bei Kindern auch Halbnacktheit, und Geschlechtsverkehr zu sehen sind, sexuelle Dienstleistungen angeboten werden, Schusswaffen, lebende Tiere, Alkohol, Tabakprodukte und Medikamente gekauft und verkauft werden, zu Gewalt oder Angriffen auf bestimmte Personengruppen angestiftet wird oder zu selbstverletzendem Verhalten aufgerufen wird<sup>[20]</sup>.

YouTube verdeutlicht in seinen Community-Richtlinien, dass Videos entfernt oder für bestimmte Altersgruppen blockiert werden, wenn diese „Nacktheit oder sexuelle Inhalte“, „schädliche oder gefährliche Inhalte“, „hasserfüllte Inhalte“, „gewalttätige oder grausame Inhalte“, „Belästigung und Cybermobbing“, „Spam, irreführende Metadaten und Betrug“, Drohungen oder Identitätsdiebstahl enthalten<sup>[43]</sup>.

Twitter droht in seinen Richtlinien, dass Reichweite von Tweets verringert, Tweets unsichtbar gemacht, Postingrechte von Accounts entzogen oder Accounts blockiert werden<sup>[42]</sup>, wenn gepostete Tweets Missbrauch, intime Darstellungen, Hass, Gewaltverherrlichung, Spam, Aufrufe zur Selbstverletzung, Identitätsbetrug oder private Informationen beinhalten<sup>[45]</sup>. Alle oben genannten sozialen Netzwerke erlauben die Nutzung erst ab einem Alter von 13 Jahren und einige blenden unangemessene Beiträge für nicht volljährige Nutzer aus<sup>[48],[39],[40],[41]</sup>.

Das Alter des Nutzers wird dabei bei allen genannten und vielen weiteren Netzwerken bei der Registrierung abgefragt. Dies wird in den meisten Fällen über die Angabe des Geburtsdatums oder über einen Schieberegler - „Ja, ich bin über x Jahre alt.“ - bestätigt. Das Problem ist hierbei, dass die Angabe des Alters nicht von dem Netzwerk kontrolliert wird, das heißt, es kann problemlos ein falsches Alter, welches meist über dem tatsächlichen Alter liegt, angegeben und somit auf Inhalte zugegriffen werden, die für das eigene Alter nicht gedacht sind. Beispielsweise waren im Jahr 2011 knapp 7,5 Millionen amerikanische Facebook-Nutzer unter dem zugelassenen Alter von 13 Jahren<sup>[38],[47]</sup>.

Diese Methode des Jugendschutzes ist also sehr leicht zu umgehen und bietet daher keinen wirklichen Schutz vor Kindern und Jugendlichen in sozialen Netzwerken.

## 6 Jugendschutz in Videospielen

### 6.1 Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Um Jugendlichen einen altersgerechten Zugang zu Videospielen und Videospiel-Trailern zu ermöglichen, steht die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle in der Verantwortung neue Videospiele vor ihrer Erscheinung auf Altersgerechtheit zu prüfen. Um das Mindestalter richtig deuten zu können, werden zur Prüfstelle gegebene Spiele von sogenannten Sichtern mithilfe von Lösungshilfen und allen verfügbaren Zusatzmaterialien durchgespielt und anschließend einem Gutachtergremium vorgestellt, welche ihrerseits Fragen stellen oder einzelne Abschnitte konkret nachspielen können, um sich ein Bild über das Geschehen im Spiel machen und so eine Altersbeschränkung vergeben zu können. Die USK vergibt dabei, ähnlich wie die FSK, fünf Alterskennzeichen.

Videospiele ohne Altersbeschränkung, also ab null Jahren freigegeben, sind nach Angaben der USK nicht ausschließlich an Kinder gerichtet, sondern können viele Thematiken, wie Gesellschafts- und Denkspiele, Sportspiele, Simulationen oder Abenteuerspiele sein. Die Altersangabe drückt lediglich aus, dass ein Spiel inhaltlich für Kinder unbedenklich ist, muss allerdings nicht für Kinder einfach zu verstehen sein. In diesen Spielen dürfen Kinder keinen ängstigenden Situationen oder Gewaltdarstellungen ausgesetzt werden. Die Handlung des Spiels soll ruhig und freundlich, die Spielaufgaben kindgerecht sein und es darf kein Handlungsdruck entstehen.

Zu den ab sechs Jahren eingestuften Videospielen zählen unter anderem Rennspiele, Strategiespiele, sowie Rollen- und Abenteuerspiele. Es handelt sich also immer noch um hauptsächlich familien- und kinderfreundliche Spiele, die etwas spannender gestaltet werden können. Im Vergleich zu Spielen ohne Altersbeschränkung darf hier das Spieltempo höher und die Aufgaben komplexer sein und abschnittsweiser Handlungsdruck ist erlaubt. Um es Kindern zu erleichtern Abstand vom Spielgeschehen zu gewinnen, handeln Spiele in dieser Kategorie oft in einer Fantasiewelt mit Animationscharakteren und auftretende Konflikte werden abstrakt oder märchenhaft dargestellt.

Ab zwölf Jahren freigegebene Videospiele, also Spiele für Jugendliche, können mitunter kampfbetonter ausfallen und beinhalten neben den oben genannten Formaten auch einige militärische Simulationen. Dabei soll allerdings für Jugendliche erkennbar bleiben, dass es sich um einen Teil einer erdachten Welt handelt und Gewaltdarstellung soll unrealistisch wirken, sodass diese nicht als ein Modell der Konfliktlösung aufgefasst werden. Bedrohungssituationen sowie anhaltende Spannung und höherer Handlungsdruck sind unter dieser Alterskennzeichnung erlaubt.

Ein beliebtes Videospiegelgenre, welches unter der Alterskennzeichnung von 16 Jahren hinzukommt, sind die sogenannten Shooter, also Spiele, die von militärischen Missionen und bewaffneten Kämpfen handeln. Dabei dürfen gewalthaltige Inhalte deutlich präsenter sein

und eine lang bestehende Spannung sowie hoher Handlungsdruck sind möglich. Unrealistisch wirkende Spielelemente und Pausen zwischen Gewaltanteilen sollten allerdings eine Distanz zur Realität vermitteln.

Videospiele ohne Jugendfreigabe, also für Spieler ab 18 Jahren, beinhalten nahezu ausschließlich Brutalitäten und Gewaltdarstellung und können antisoziale Weltanschauungen vermitteln. Hier kann es für Jugendliche häufig schwierig sein, sich von der permanent düsteren Atmosphäre und enormen Glaubwürdigkeit der Handlung und Animation zu distanzieren. Nach Angabe der USK beinhalten allerdings auch Spiele mit dieser Alterskennzeichnung keine jugendgefährdende Inhalte gemäß Art. 18 Abs. 1 des Jugendschutzgesetzes, sondern bedeutet lediglich, dass das Spiel jugendbeeinträchtigend sein kann. Nicht gekennzeichnete Videospiele, welche beispielsweise nicht durch die USK geprüft wurden, fallen automatisch auch in diese Alterskategorie, da jugendgefährdende Inhalte nicht ausgeschlossen werden können.

Die USK allein vergibt nur Kennzeichnungen auf Datenträgern herausgegebene Videospiele und nicht auf onlineerwerbliche Spiele<sup>[54],[51],[50]</sup>.

Bei im Handel erwerblichen Spielen funktioniert der Jugendschutz der USK erstmal gut. An der Kasse wird der Käufer nach einem Ausweisdokument gefragt und wenn er sich als zu jung für ein bestimmtes Spiel herausstellt, darf er es nicht kaufen. Händler berichten jedoch immer wieder davon, dass Eltern ihren minderjährigen Kindern stellvertretend Spiele kaufen, für die die Kinder eigentlich noch zu jung sind. Auch nachdem die Eltern auf die Alterskennzeichnung hingewiesen werden, scheuen nicht alle von dem Kauf zurück. Teilweise wird argumentiert, dass die Freunde des Kindes dieses Spiel auch spielen und es dann scheinbar nicht so schlimm sein kann oder die Belastungsgrenze des Kindes wird überschätzt. Mit steigendem Alter der Kinder sind Eltern immer mehr dazu bereit über diese hinweg zu sehen<sup>[24],[1],[4],[5]</sup>.

Die Kennzeichnungen der USK für Videospiele auf Dateiträgern ist somit theoretisch ein sicheres Konzept, solange Eltern sich der Risiken von der Auseinandersetzung ihrer Kinder mit altersungerechten Themen bewusst sind und dementsprechend verantwortungsvoll handeln.

## 6.2 International Age Rating Coalition

Die USK allein beschäftigt sich nur mit Videospiele, die auf Datenträgern erwerblich sind. Um weltweit auch onlineerwerbliche Spiele und Spiele-Apps zu überprüfen, haben sich im Jahr 2013 die verantwortlichen Organisationen für Alterskennzeichnungen auf Videospiele aus Australien, Brasilien, USA und Kanada, Südkorea, Deutschland und eine Organisation, die in großen Teilen Europas agiert, zu der International Age Rating

Coalition zusammengeschlossen. Die Kooperation stellt Spielherstellern einen Fragebogen zur Verfügung, der möglichst detailliert ausgefüllt wird und auf dessen Grundlage jedes Land gemäß den eigenen Jugendschutz-Bestimmungen ein Kennzeichen vergeben kann. In Deutschland übernimmt dies die USK. Diese prüft darüber hinaus in regelmäßigen Abständen bereits vergebene Kennzeichen und nimmt Anregungen von Nutzern entgegen<sup>[26],[27],[25]</sup>.

Die zu vergebenden Kennzeichen entsprechen dabei denen, die die USK auf Spiele auf Dateiträgern vergibt.

Hier entsteht allerdings das gleiche Problem wie in sozialen Netzwerken. Beispielsweise bei der großen Videospiele-Vertriebsplattform Steam wird zwar dauerhaft nach dem Alter gefragt, verifiziert werden muss es allerdings nicht. Somit können sich Jugendliche unter einem bestimmten Alters für sie unangemessene Inhalte ansehen. Für den Onlinekauf wird allerdings meistens ein Zahlungsmittel verlangt, welches Jugendliche häufig nicht besitzen, wie eine Kreditkarte. Aber auch das lässt sich mittlerweile umgehen. Die Vertriebsplattform Steam bietet unter anderem eine Zahlung über PayPal oder mittels sogenanntem Steam-Guthaben an. Ein PayPal-Konto kann auch mit Debitkarten erstellt werden, welche viele Jugendliche bereits besitzen und Steam-Guthaben kann über Gutscheinkarten aufgeladen werden, die in großen Supermärkten gegen Bargeld erhältlich sind. Die Altersbeschränkungen der USK können bei Willen also auch umgangen werden und bieten keinen vollständigen Jugendschutz.

## 7 Zusammenfassung

Mit neuen Arten von Medien kommen auch neue Gefahren. Vor allem für Kinder und Jugendliche, die eventuell noch kein ausgereiftes Verantwortungsbewusstsein und nicht genug Verständnis haben Informationen und Eindrücke differenziert zu betrachten, ist es dabei besonders wichtig vor diesen Gefahren geschützt zu sein. Dabei spielen die Schutzmechanismen, welche von Medienanbietern selbst aufgestellt werden, eine große Rolle.

Grundsätzlich kann positiv angemerkt werden, dass alle Medien Jugendschutz bis zu einem gewissen Grad verwirklichen. In verschiedenen Ausführungen, bezogen auf die Art des Mediums, lässt sich überall Kinder- und Jugendschutz vorfinden, sodass bei verantwortungsvoller und sachgemäßer Verwendung ein guter Schutz des Nutzers besteht.

Leider geht aus einer konkreteren Analyse allerdings hervor, dass diese Mechanismen in den meisten Fällen keinen vollständigen Schutz bieten. Wie in den Einzelfällen bereits angemerkt, lassen sich der Großteil der von Medienanbietern aufgestellten Schutzmechanismen leicht umgehen und so in ihrer Wirksamkeit mindern oder komplett wirkungslos machen. Es ist vor allem für Jugendliche mit nicht zu großem Aufwand möglich an Inhalte zu gelangen, welche nicht für ihr Alter gedacht sind und ihnen sogar schaden können.

Zusammenfassend lässt sich also sagen, dass moderne Schutzmaßnahmen Jugendliche nicht umfassend schützen und somit nicht zum Jugendschutz ausreichend sind. Es ist für Eltern und Erziehungspersonen also unerlässlich sich ebenfalls mit Jugendschutz auseinander zu setzen und mit ihren Kindern im ständigen Austausch über dieses Thema zu stehen, um den bestmöglichen Jugendschutz zu bieten.

Allerdings lässt sich erfahrungsgemäß feststellen, dass mit neuen Schutzmechanismen auch neue Methoden entdeckt werden diese zu umgehen. Es ist daher fraglich, ob ein hundertprozentiger Schutz überhaupt möglich ist. Ein besserer Schutz als er momentan verwirklicht wird, gibt es jedoch zweifelsfrei.



## 8 Literaturverzeichnis

- [1] Altersbeschränkung bei Kinofilmen zwingend?, Eltern, 05/2008:  
<https://www.eltern.de/foren/medienkompetenz-kindgerechter-umgang-medien/386613-altersbeschraenkung-kinofilmen-zwingend.html>  
(zuletzt eingesehen am 01.09.2019)
- [2] Alterseinstufungen und FSK-Kennzeichen, FSK:  
<http://www.fsk.de/?seitid=508&tid=72>  
(zuletzt eingesehen am 25.06.2019)
- [3] Altersfreigabe, Wikipedia, 09/2019:  
<https://de.wikipedia.org/wiki/Altersfreigabe>  
(zuletzt eingesehen am 02.07.2019)
- [4] Altersfreigabe bei Video-/Computerspielen Eltern oft egal, Genickbruch, 04/2012:  
<https://www.genickbruch.com/vb/archive/index.php/t-54781.html>  
(zuletzt eingesehen am 01.09.2019)
- [5] Altersfreigaben vielen britischen Eltern offenbar egal, Kinder dürfen 18er Titel spielen, Play3, 07/2018:  
<https://www.play3.de/2018/07/13/altersfreigaben-vielen-britischen-eltern-offenbar-egal-kinder-duerfen-18er-titel-spielen/>  
(zuletzt eingesehen am 01.09.2019)
- [6] Bericht 2017: Jugendschutz im Internet, jugendschutz.net, 09/2018:  
<http://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/bericht2017.pdf>  
(zuletzt eingesehen am 01.09.2019)
- [7] Blue Whale Challenge, BedeutungOnline:  
<https://www.bedeutungonline.de/blue-whale-challenge/>  
(zuletzt eingesehen am 01.09.2019)
- [8] Der Einfluss von Medien auf die Entwicklung von Heranwachsenden, Arbeitsblätter Stangl, 2019:  
<https://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/MEDIEN/Medien-Entwicklung-Heranwachsende.shtml>  
(zuletzt eingesehen am 31.08.2019)
- [9] Die Bedeutung der Medien für die Entwicklung von Jugendlichen, Stangl, 2019:  
<https://www.stangl.eu/psychologie/entwicklung/Medien-Jugend.shtml>  
(zuletzt eingesehen am 31.08.2019)

- [10] Die FSK Kriterien, Altersfreigabecheck:  
<https://altersfreigabencheck.wordpress.com/die-fsk-kriterien/>  
(zuletzt eingesehen am 25.06.2019)
- [11] Die Kommission für Jugendmedienschutz, Kommission für Jugendmedienschutz:  
<https://www.kjm-online.de/ueber-uns/>  
(zuletzt eingesehen am 09.07.2019)
- [12] Ein Klick kann Opfer in den Suizid treiben, Focus Online, 04/2013:  
[https://www.focus.de/familie/mobbing/mobbing-auf-facebook-ein-klick-kann-opfer-in-den-suizid-treiben\\_id\\_2244488.html](https://www.focus.de/familie/mobbing/mobbing-auf-facebook-ein-klick-kann-opfer-in-den-suizid-treiben_id_2244488.html)  
(zuletzt eingesehen am 31.08.2019)
- [13] Erneut Selbstmord wegen Cyber-Mobbing, Spiegel Online, 09/2009:  
<https://www.spiegel.de/netzwelt/web/grossbritannien-erneut-selbstmord-wegen-cyber-mobbing-a-650340.html>  
(zuletzt eingesehen am 31.08.2019)
- [14] „Facebook höhlt Jugendschutz aus“, Golem, 06/2012:  
<https://www.golem.de/news/sicherheit-im-netz-facebook-hoehlt-jugendschutz-aus-1206-92222.html>  
(zuletzt eingesehen am 04.08.2019)
- [15] Film & Fernsehen: Leitmedien für Kinder, Kindergesundheit Info:  
<https://www.kindergesundheit-info.de/themen/medien/medienarten/film-fernsehen/>  
(zuletzt eingesehen am 17.08.2019)
- [16] Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen e.V. (FSF), Kommission für Jugendmedienschutz, 2019:  
<https://www.kjm-online.de/service/glossar/ausdruck/freiwillige-selbstkontrolle-fernsehen-ev-fsf/>  
(zuletzt eingesehen am 09.07.2019)
- [17] Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen, USK:  
<https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/freiwillige-selbstkontrolle-fernsehen/>  
(zuletzt eingesehen am 09.07.2019)
- [18] Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen, Wikipedia, 02/2019:  
[https://de.wikipedia.org/wiki/Freiwillige\\_Selbstkontrolle\\_Fernsehen](https://de.wikipedia.org/wiki/Freiwillige_Selbstkontrolle_Fernsehen)  
(zuletzt eingesehen am 09.07.2019)

- [19] „FSK 12“ - Nichts für Kinder, Frankfurter Allgemeine, 10/2010:  
<https://www.faz.net/aktuell/politik/der-f-a-s-filmtest-fsk-12-nichts-fuer-kinder-11055667.html>  
(zuletzt eingesehen am 01.09.2019)
- [20] Gemeinschaftsrichtlinien Instagram, Facebook, 2019:  
<https://de-de.facebook.com/help/instagram/477434105621119>  
(zuletzt eingesehen am 04.08.2019)
- [21] Gemeinschaftsstandards: Gewalt und kriminelles Verhalten, Facebook:  
[https://www.facebook.com/communitystandards/violence\\_criminal\\_behavior](https://www.facebook.com/communitystandards/violence_criminal_behavior)  
(zuletzt eingesehen am 04.08.2019)
- [22] Gemeinschaftsstandards: Integrität und Authentizität, Facebook:  
[https://www.facebook.com/communitystandards/integrity\\_authenticity](https://www.facebook.com/communitystandards/integrity_authenticity)  
(zuletzt eingesehen am 04.08.2019)
- [23] Gemeinschaftsstandards: Sicherheit, Facebook:  
<https://www.facebook.com/communitystandards/safety>  
(zuletzt eingesehen am 04.08.2019)
- [24] GTA 5: Altersfreigabe wird von vielen Eltern ignoriert, WinFuture, 09/2013:  
<https://winfuture.de/news,78003.html>  
(zuletzt eingesehen am 01.09.2019)
- [25] IARC – International Age Rating Coalition, Game:  
<https://www.game.de/en/iarc-international-age-rating-coalition/>  
(zuletzt eingesehen am 09.07.2019)
- [26] International Age Rating Coalition, USK:  
<https://usk.de//alle-lexikonbegriffe/iarc/>  
(zuletzt eingesehen am 09.07.2019)
- [27] International Age Rating Coalition, Wikipedia, 04/2019:  
[https://de.wikipedia.org/wiki/International\\_Age\\_Rating\\_Coalition](https://de.wikipedia.org/wiki/International_Age_Rating_Coalition)  
(zuletzt eingesehen am 09.07.2019)
- [28] JIM-Studie 2018, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 11/2018:  
[https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM2018\\_Gesamt.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM2018_Gesamt.pdf)  
(zuletzt eingesehen am 31.08.2019)
- [29] Jugendmedienschutz-Staatsvertrag, Kommission für Jugendmedienschutz:  
[https://www.kjm-online.de/fileadmin/user\\_upload/Rechtsgrundlagen/Gesetze\\_Staatsvertraege/JMStV\\_Genese/Jugendmedienschutz-Staatsvertrag\\_\\_JMStV](https://www.kjm-online.de/fileadmin/user_upload/Rechtsgrundlagen/Gesetze_Staatsvertraege/JMStV_Genese/Jugendmedienschutz-Staatsvertrag__JMStV)

\_\_in\_der\_Fassung\_des\_19.\_RA\_\_StV.pdf

(zuletzt eingesehen am 09.07.2019)

[30] jugendschutz.net, Demokratie leben!:

<https://www.demokratie-leben.de/wissen/jugendschutznet.html>

(zuletzt eingesehen am 09.07.2019)

[31] Jugendschutzgesetz, Gesetze im Internet:

[http://www.gesetze-im-internet.de/juschg/\\_\\_\\_18.html](http://www.gesetze-im-internet.de/juschg/___18.html)

(zuletzt eingesehen am 25.06.2019)

[32] Kommission für Jugendmedienschutz, Die Medienanstalten, 2019:

<https://www.die-medienanstalten.de/ueber-uns/organisation/kommission-fuer-jugendmedienschutz-kjm/>

(zuletzt eingesehen am 09.07.2019)

[33] Kommission für Jugendmedienschutz, Wikipedia, 06/2019:

[https://de.wikipedia.org/wiki/Kommission\\_für\\_Jugendmedienschutz](https://de.wikipedia.org/wiki/Kommission_für_Jugendmedienschutz)

(zuletzt eingesehen am 09.07.2019)

[34] Kriterien, FSF:

<https://fsf.de/programmpruefung/fsf-altersfreigaben/kriterien>

(zuletzt eingesehen am 09.07.2019)

[35] Kritik an FSK-Freigaben: Eine Geschichte voller Missverständnisse, Spielrecht, 10/2010:

<https://spielrecht.de/kritik-an-fsk-freigaben-eine-geschichte-voller-missverstandnisse/>

(zuletzt eingesehen am 01.09.2019)

[36] Lisa und Lena, Wikipedia, 07/2019:

[https://de.wikipedia.org/wiki/Lisa\\_und\\_Lena](https://de.wikipedia.org/wiki/Lisa_und_Lena)

(zuletzt eingesehen am 07.09.2019)

[37] Medien und die Entwicklung des Kindes, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2016:

[https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Infoset/PDF/MPFS\\_Infoset\\_Entwicklung\\_2016.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Infoset/PDF/MPFS_Infoset_Entwicklung_2016.pdf)

(zuletzt eingesehen am 31.08.2019)

[38] Millionen Minderjährige tricksen Facebook aus, Spiegel Online, 05/2011:

<https://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/soziale-netzwerke-millionen-minderjaehrige-tricksen-facebook-aus-a-761874.html#js-article-comments-box-pager>

(zuletzt eingesehen am 17.08.2019)

- [39] Mindestalter für Google-Konten, Google, 2019:  
<https://support.google.com/accounts/answer/1350409>  
(zuletzt eingesehen am 04.08.2019)
- [40] Nutzungsbedingungen, Facebook, 07/2019:  
<https://www.facebook.com/terms.php?ref=pf>  
(zuletzt eingesehen am 04.08.2019)
- [41] Nutzungsbedingungen, Instagram, 04/2018:  
<https://help.instagram.com/478745558852511#>  
(zuletzt eingesehen am 04.08.2019)
- [42] Our range of enforcement options, Twitter:  
<https://help.twitter.com/en/rules-and-policies/enforcement-options>  
(zuletzt eingesehen am 04.08.2019)
- [43] Richtlinien und Sicherheit, YouTube:  
<https://www.youtube.com/intl/de/yt/about/policies/#community-guidelines>  
(zuletzt eingesehen am 04.08.2019)
- [44] Sexdruck fördert Teenie-Schwangerschaften, Welt, 01/2008:  
<https://www.welt.de/wissenschaft/article1551311/Sexdruck-foerdert-Teenie-Schwangerschaften.html>  
(zuletzt eingesehen am 31.08.2019)
- [45] So setzen wir unsere Regeln durch, Twitter:  
<https://about.twitter.com/de/safety/enforcing-our-rules.html>  
(zuletzt eingesehen am 04.08.2019)
- [46] Social Media News and Statistics, Social Media List, 2019:  
<https://socialmedialist.org/social-media-news-statistics.html>  
(zuletzt eingesehen am 04.08.2019)
- [47] Soziale Netzwerke & Chats, Polizei Prävention:  
<https://www.polizei-praevention.de/themen-und-tipps/soziale-netzwerke-chats.html?type=98>  
(zuletzt eingesehen am 17.08.2019)
- [48] Twitter Terms of Service, Twitter, 05/2018:  
<https://twitter.com/tos?lang=en>  
(zuletzt eingesehen am 04.08.2019)

- [49] Über jugendschutz.net, jugendschutz.net:  
<https://www.jugendschutz.net/ueber-jugendschutznet/>  
(zuletzt eingesehen am 09.07.2019)
- [50] Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, Wikipedia, 08/2019:  
[https://de.wikipedia.org/wiki/Unterhaltungssoftware\\_Selbstkontrolle](https://de.wikipedia.org/wiki/Unterhaltungssoftware_Selbstkontrolle)  
(zuletzt eingesehen am 02.07.2019)
- [51] Was bedeutet keine Kennzeichnung?, USK:  
<https://usk.de/die-usk/arbeit-der-usk/keine-kennzeichnung/>  
(zuletzt eingesehen am 02.07.2019)
- [52] Was ist Cybermobbing?, BMFSFJ, 06/2018:  
<https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/kinder-und-jugend/medienkompetenz/was-ist-cybermobbing-/86484?view=DEFAULT>  
(zuletzt eingesehen am 31.08.2019)
- [53] Was ständig sexuelle Reize mit Kindern machen, Welt, 08/2011:  
<https://www.welt.de/gesundheit/psychologie/article13536503/Was-staendig-sexuelle-Reize-mit-Kindern-machen.html>  
(zuletzt eingesehen am 31.08.2019)
- [54] Welche Alterskennzeichen gibt es?, USK:  
<https://usk.de/die-usk/arbeit-der-usk/welche-alterskennzeichen-gibt-es/>  
(zuletzt eingesehen am 02.07.2019)