

Antwort

der Bundesregierung

**auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Grietje Bettin, Kai Gehring, Ekin Deligöz, weiterer Abgeordneter und der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN
– Drucksache 16/4471 –**

Initiativen zur Verschärfung sowie Stand der Evaluation des Jugendmedienschutzes

Vorbemerkung der Fragesteller

Am 13. Februar 2007 haben die Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Dr. Ursula von der Leyen und der nordrhein-westfälische Familienminister Armin Laschet ein Sofortprogramm zur Verschärfung des Jugendmedienschutzes angekündigt (Pressemitteilung des BMFSFJ vom 13. Februar 2007). Danach sollen bis Jahresende die Verbotsschwellen für gewalthaltige Inhalte auf Trägermedien (Computerspiele, Videos, DVDs) abgesenkt und die Zugangsbeschränkungen für nicht altersgerechte Medien verschärft werden. Erste Ergebnisse der vom BMFSFJ beauftragten Evaluation des deutschen Jugendmedienschutzes wurden für Juni dieses Jahres angekündigt.

Bereits am 2. Februar 2007 hat der Freistaat Bayern einen Gesetzentwurf zum Verbot virtueller und realer Gewaltspiele vorgelegt (Entwurf eines Gesetzes zur Verbesserung des Jugendschutzes – JuSchVerbG; Bundesratsdrucksache 76/07) und diesen in den Bundesrat eingebracht. Die Vorhaben des Gesetzentwurfs werden mit wissenschaftlichen Erkenntnissen begründet, wonach Darstellungen von Gewalttätigkeiten einen Nachahmungseffekt auf Kinder, Jugendliche und Heranwachsende hätten. Die bestehenden Regelungen im Bereich des Jugendmedienschutzes werden als unzureichend bewertet.

Von vielen Seiten (Wissenschaftler, Pädagogen, Gamerszene) werden einfach-kausale Zusammenhänge zwischen virtuellem Gewaltspielen und realem Gewalthandeln bestritten und auf komplexe Ursachen für Gewaltausbrüche wie die in Erfurt und Emsdetten verwiesen. Außerdem wird das deutsche Jugendschutzsystem im internationalen Vergleich als besonders verantwortungsvoll, wirksam und vorbildlich beschrieben.

1. Was bewog die Bundesregierung, kurz nach Vorstellung eines Jugendschutzverbesserungsgesetzes des Freistaates Bayern ihrerseits ein Sofortprogramm zur Verbesserung des Jugendmedienschutzes vorzulegen?

Das öffentliche und politische Interesse an einem wirksamen Schutz von Kindern und Jugendlichen vor gewaltbeherrschten Computerspielen ist groß. Die gegenwärtige öffentliche Diskussion wird von der Bundesregierung begrüßt, weil sie zum einen deutlich macht, wie wichtig ein gemeinsames Handeln aller gesellschaftlichen und politischen Kräfte bei diesem Thema ist, und zum anderen auch eine breite und fundierte Grundlage dafür bietet, den Jugendschutz zügig und nachhaltig zu verbessern.

Die Bundesfamilienministerin von der Leyen und der für die Länder federführende Familienminister in Nordrhein-Westfalen, Armin Laschet, haben das gemeinsame Sofortprogramm zum wirksamen Schutz von Kindern und Jugendlichen vor gewaltbeherrschten Computerspielen angestoßen, um das Thema möglichst umfassend, also nicht nur unter ordnungsrechtlichen Gesichtspunkten, sondern verstärkt auch jugendpolitisch und medienpädagogisch in Angriff zu nehmen. Bei dem Sofortprogramm geht es um insgesamt vier Säulen, um eine offensive Informations-, Aufklärungs- und Beratungsstrategie zum Jugendmedienschutz, um eine Qualitätssicherung von Jugendschutzentscheidungen der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) und der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), aber auch um Verschärfungen von gesetzlichen Jugendschutzregelungen im Bereich „Gewaltdarstellung“ und um verbesserte Rahmenbedingungen, die eine konsequentere Kontrolle der Einhaltung der gesetzlichen Regelungen ermöglichen.

2. Wie definiert die Bundesregierung den Begriff der „extrem gewaltbeherrschten Trägermedien“, wie er sich im Jugendschutz-Sofortprogramm von Bundesfamilienministerin Dr. Ursula von der Leyen vom 13. Februar 2007 findet?

Die Verbote für schwer jugendgefährdende Medien sollen im Hinblick auf Gewaltdarstellungen erweitert und verschärft werden. Damit werden auch ohne Indizierung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) Trägermedien (z. B. Bücher, Videos, CD, CD-ROM, DVD) über die im Jugendschutzgesetz bereits benannten Inhalte hinaus mit weit reichenden Abgabe-, Vertriebs- und Werbeverboten belegt und dürfen Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden.

3. Wie begründet die Bundesregierung die Notwendigkeit einer Verschärfung des Jugendschutzgesetzes hinsichtlich Gewaltdarstellungen auf Trägermedien?

Es wird auf die Antworten zu den Fragen 1 und 8 bis 11 verwiesen.

4. Liegen der Bundesregierung wissenschaftliche Erkenntnisse zum möglichen Zusammenhang zwischen dem Konsum von gewalthaltigen Computerspielen und Gewaltbereitschaft bzw. Gewalttätigkeit vor?

Wenn ja, welche?

Der Zusammenhang zwischen virtueller Gewalt (z. B. in Computerspielen) und realer Gewalt ist in einer Vielzahl wissenschaftlicher Studien untersucht worden. Das Spektrum der in der Forschung diskutierten Wirkung geht von keinerlei Auswirkung über Aggressionssteigerung, Verrohung bis zum Aggressionsabbau.

Hierzu wird auf die Übersichtsstudie „Medien und Gewalt“ von Herrn Prof. Dr. Michael Kunczik und Frau Dr. Astrid Zipfel verwiesen, die im Auftrag der Bundesregierung erstellt wurde. Die Studie kann unter www.bmfsfj.de/bmfsfj/generator/Kategorien/Forschungsnetz/forschungsberichte.html?suchbereich=kinderjugend&suchtext=&suchvon=&suchbis=&suchsprache=&x=5&y=3 im Forschungsnetz des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend heruntergeladen werden.

Mehrheitlich wird in der Wissenschaft die Auffassung vertreten, dass es – bei gebührender Beachtung multifaktorieller Ursachenzusammenhänge zum Beispiel im sozialen oder familiären Umfeld – nicht ohne Auswirkung auf Kinder und Jugendliche bleiben kann, wenn ihnen Gewalt ständig als ein normales und gesellschaftlich akzeptiertes Konfliktlösungsmuster vorgeführt wird.

5. Wie stellt die Bundesregierung sicher, dass alle Inhalte auf Trägermedien gleichbehandelt werden?

Beim Indizierungsverfahren der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) nach dem Jugendschutzgesetz werden alle Inhalte gleich behandelt. Mit dem Sofortprogramm zum wirksamen Schutz von Kindern und Jugendlichen vor gewaltbeherrschten Computerspielen sind keine speziellen Regelungen für Computerspiele auf CD, CD-ROM oder DVD vorgesehen. Die geplanten gesetzlichen Änderungen in § 15 des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) betreffen alle Trägermedien und die geplanten gesetzlichen Änderungen in § 18 des Jugendschutzgesetzes betreffen alle Träger- und Telemedien in gleicher Weise.

6. Wie soll nach Ansicht der Bundesregierung die Prüfung der Trägermedien vorgenommen werden, um festzustellen, ob diese „extrem gewaltbeherrschend“ sind, wenn das BMFSFJ zugleich davon spricht, dass solche Trägermedien „automatisch“ verboten sind und nicht erst „Prüfverfahren durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien durchlaufen“ müssen (Pressemitteilung des BMFSFJ vom 13. Februar 2007)?

Nach § 15 Abs. 2 des Jugendschutzgesetzes, dessen Verbotskatalog erweitert werden soll, sind schwer jugendgefährdende Trägermedien auch ohne Indizierung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien mit weit reichenden Abgabe-, Vertriebs- und Werbeverboten belegt.

Im Zusammenhang mit dem Medienschutz kommen sowohl das Strafgesetzbuch als auch das Jugendschutzgesetz – wie auch andere Gesetze – nicht ohne unbestimmte Rechtsbegriffe aus, die der Überprüfung durch die Rechtsprechung unterliegen.

7. Innerhalb welcher Frist sollen die einzelnen Maßnahmen des Sofortprogramms umgesetzt werden?

Wie in der Antwort auf Frage 1 ausgeführt, besteht das Sofortprogramm aus vier Säulen, die unterschiedliche Maßnahmen zu den Bereichen „Verschärfung des Jugendschutzgesetzes“, „Verbesserung des gesetzlichen Vollzugs“, „Qualitätssicherung der Entscheidungspraxis“ und „Kommunikation“ beinhalten. Es gilt nunmehr, die einzelnen Maßnahmen dieses Programms mit den Ländern und den Regierungsfractionen des Deutschen Bundestages zügig umzusetzen.

8. Warum hat die Bundesregierung bei Erstellung ihres Maßnahmenkatalogs nicht die Ergebnisse der Evaluation des Jugendmedienschutzes abgewartet, die bereits im Juni 2007 vorliegen sollen?
9. Wann genau wird die Bundesregierung erste Erkenntnisse der Evaluation des Jugendmedienschutzes sowie den Abschlussbericht vorlegen?
10. Welche Kriterien werden bei der Evaluation des Jugendmedienschutzes einbezogen bzw. zugrunde gelegt?
11. Beinhaltet die Evaluation des Jugendmedienschutzes auch eine Evaluation der bestehenden Regelungen des Strafgesetzbuches, vornehmlich des § 131?

Die Fragen 8 bis 11 werden wegen des Sachzusammenhangs gemeinsam beantwortet.

Bund und Länder haben Mitte 2006 gemeinsam beschlossen, die rechtlichen Grundlagen des Kinder- und Jugendmedienschutzes bis Herbst 2007 durch das Hans-Bredow-Institut in Hamburg umfassend evaluieren zu lassen. Im Rahmen des Gesamtevaluierungsvorhabens „Analyse des Jugendmedienschutzsystems – Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag“ liegt der Focus auf folgenden Schwerpunktbereichen:

- Zuordnung von Regelungskompetenzen,
- Geltungsbereiche der Gesetzeswerke,
- Praxistauglichkeit der Jugendschutzkriterien,
- Leistungsfähigkeit und Effizienz der Aufsichtsstrukturen,
- Einbeziehung der Selbstkontrollen.

Dieser Evaluierung soll nicht vorgegriffen werden. Zur Versachlichung der aktuellen Diskussion, wurde es für notwendig erachtet, die Evaluierung des umstrittenen Teilsegments der Video- und Computerspiele vorzuziehen. Hierbei werden neben den jugendschutzrelevanten auch die straf- und verfassungsrechtlichen Rahmenbedingungen untersucht. Hierzu werden bereits im Juni 2007 Ergebnisse vorliegen. Andererseits war es aber auch erforderlich, aus feststehenden Tatsachen schon jetzt erste Schlussfolgerungen zu ziehen und danach handlungsfähig zu reagieren.

12. Wie positioniert sich die Bundesregierung zu dem Gesetzentwurf des Freistaates Bayern, wonach über eine Änderung des Strafgesetzbuches (Einfügen eines § 131a) virtuelle Gewaltspiele verboten, und über eine Änderung des Gesetzes über Ordnungswidrigkeiten (Einfügen eines § 118a) reale Gewaltspiele als Ordnungswidrigkeit geahndet werden sollen?

Die zuständigen Ausschüsse des Bundesrats haben die Vertagung der Beratungen zu dem Gesetzesantrag des Freistaates Bayern beschlossen. Die Bundesregierung wird im Rahmen des Gesetzgebungsverfahrens zu dem Gesetzentwurf Stellung nehmen. Ergänzend wird auf die Antwort zu Frage 6 verwiesen.

13. Welche Spiele – sowohl virtuelle als auch reale – würden nach Ansicht der Bundesregierung von den vorgeschlagenen Verbotsregelungen erfasst?

Auf die Antwort zu Frage 12 wird verwiesen.

14. Wie beurteilt die Bundesregierung die Durchsetzbarkeit von Verboten sowohl für virtuelle als auch für reale Gewaltspiele?

Gegenüber Gewalt verherrlichenden oder gewalthaltigen Video- und Computerspielen stehen bereits heute im Strafgesetzbuch und im Jugendschutzgesetz Rechtsgrundlagen zur Verfügung, auf deren Grundlage dagegen eingeschritten werden kann. Die Strafverfolgung wird allerdings unter anderem dadurch erschwert, dass diese Spiele auch grenzüberschreitend über das Internet verbreitet werden können.

Zur Verbesserung des gesetzlichen Vollzugs in der Praxis ist geplant, mit dem Sofortprogramm zum wirksamen Schutz von Kindern und Jugendlichen vor extrem gewalthaltigen Computerspielen, die Alterskennzeichen der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) sowie der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) durch gesetzliche Festschreibung so groß und sichtbar zu gestalten, wie z. B. die Hinweise zu Gesundheitsgefahren auf Zigarettenpackungen, damit dies für Eltern und Verkaufspersonal unübersehbar ist. Außerdem bedarf es der rechtlichen Möglichkeit, vor Ort die Einhaltung der Verbote des Jugendschutzgesetzes durch Testkäufe der zuständigen Behörden kontrollieren zu können. Gemeinsam mit der Wirtschaft soll daneben eine Initiative zur Umrüstung von Kassensystemen gestartet werden, damit das Verkaufspersonal durch akustische und/oder optische Warnhinweise auf die jugendschutzrechtlichen Abgabeverbote hingewiesen wird.

Gegenüber realen Gewaltspielen kann mit den polizeilichen Ermächtigungsgrundlagen wirksam eingeschritten werden. Das Bundesverwaltungsgericht stellte in seinem Grundsatzbeschluss vom 24. Oktober 2001 (Az. 6 C 3.01) fest, dass derartige Spiele – im konkreten Fall ein gewerblich betriebenes Laserdrome – grundsätzlich gegen die Menschenwürde verstoßen und deren Veranstaltung auf Grundlage der polizeirechtlichen Generalermächtigungen untersagt werden kann. Durch Urteil des Europäischen Gerichtshofs vom 14. Oktober 2004 (Az. C-36/02) wurde festgestellt, dass diese Rechtsprechung gemeinschaftsrechtlich zulässig ist.

15. Welche Konsequenzen zieht die Bundesregierung hieraus?

Auf die Antworten zu den Fragen 12 und 14 wird verwiesen.

16. Wie begründet die Bundesregierung die Diskrepanz zwischen der in der Arbeitsplanung des BMFSFJ vorgesehenen Prüfung eines Verbots von so genannten Killerspielen und den Äußerungen der Bundesministerin der Justiz, Brigitte Zypries, wonach die bestehende Gesetzeslage im Zusammenhang mit Gewaltspielen „ausreichend“ sei (tagesschau.de vom 16. Januar 2007)?

Die Äußerung der Bundesministerin der Justiz bezieht sich auf die Regelung des § 131 StGB (Gewaltdarstellung). Diese Vorschrift enthält ein generelles, nicht auf Jugendliche beschränktes, strafbewehrtes Verbreitungsverbot. Demgegenüber betreffen die geplanten gesetzlichen Verschärfungen das Jugendschutzgesetz, bewegen sich also unterhalb der Schwelle der Strafbarkeit des Strafgesetzbuches. Das Ziel ist, Kinder und Jugendliche bereits im Vorfeld insbesondere vor gewalthaltigen und damit jugendgefährdenden Medien zu schützen.

17. Welche kurz-, mittel- und langfristigen Ziele verfolgt die Bundesregierung mit der Schaffung einer europaweiten sog. schwarzen Liste über verbotene Computerspiele, wie es beim Treffen der EU-Innen- und -Justizministerinnen und -minister am 16. Januar 2007 in Dresden beschlossen wurde?

Die geplante europaweite Liste verbotener Computerspiele ergänzt die Bestandsaufnahme der in den Mitgliedstaaten der europäischen Union geltenden Rechtsgrundlagen, die auf der Grundlage eines Fragebogens erhoben werden soll. Eine solche Liste kann die Rechtspraxis in den Mitgliedstaaten gerade in Bezug auf die vieldiskutierten so genannten „Killerspiele“ veranschaulichen und konkrete Vergleiche des Jugendschutzes in diesem Bereich ermöglichen. Erste Ergebnisse der Abfrage unter den Mitgliedstaaten der Europäischen Union sollen noch unter deutscher Präsidentschaft vorliegen. Die durch die europaweite Liste verbotener Computerspiele ergänzte Bestandsaufnahme geltender Rechtsvorschriften soll den Mitgliedstaaten eine Orientierung an bewährten und vorbildlichen Regelungen ermöglichen.

18. Plant die Bundesregierung (weitere) Initiativen mit dem Ziel, auf europäischer Ebene zu einer Harmonisierung des Jugendmedienschutzes zu kommen?

Wenn ja, welche?

Europäisches Parlament (EP) und Rat beraten zz. den Vorschlag der Europäischen Kommission zur Revision der EU-Fernsehrichtlinie. Die Fernsehrichtlinie ist das Kernstück der europäischen Rechtsvorschriften im audiovisuellen Bereich. Sie legt das Herkunftslandprinzip für Fernsehdienste fest und enthält eine Mindestharmonisierung u. a. für den Schutz Minderjähriger und den Schutz der Menschenwürde. Rat und EP haben Ende 2006 ihre Grundpositionen zum Kommissionsvorschlag festgelegt. Es besteht Einigkeit, dass der Anwendungsbereich auf so genannte „nicht-lineare“ audiovisuelle Mediendienste, die der Nutzer zeitunabhängig abrufen kann, erweitert werden soll. Es sollen damit auch auf EU-Ebene Jugendschutzvorschriften für die nicht-linearen audiovisuellen Dienste eingeführt werden. Die Bundesregierung unterstützt dieses Vorhaben.

Dienste, die die körperliche, geistige und sittliche Entwicklung von Minderjährigen ernsthaft beeinträchtigen, sollen nach Auffassung der für Jugendmedienschutz in den elektronischen Medien national zuständigen Länder und der Bundesregierung im linearen Bereich („klassisches“ Fernsehen) verboten sein. Für den nicht-linearen Bereich soll es Zugangsregeln geben, die sicherstellen, dass Minderjährige diese Dienste üblicherweise nicht sehen oder hören.

Deutschland – wie auch Rat und EP – setzen sich dafür ein, dass bei den nicht-linearen Diensten die Möglichkeit erhalten bleibt, auf nationaler Ebene aus Jugendschutzgründen vom Herkunftslandprinzip abzuweichen, um gegen extrem jugendgefährdende Inhalte schnell und wirksam vorgehen zu können.

Es ist ein zentrales medienpolitisches Ziel der deutschen Ratspräsidentschaft, den zügigen Abschluss der Revision der EU-Fernsehrichtlinie voranzutreiben.

Im Hinblick auf das Internet ist auf „Safer Internet Plus“ hinzuweisen. Bei diesem mehrjährigen Gemeinschaftsprogramm zur Förderung der sicheren Nutzung des Internet und neuer Online-Technologien handelt es sich um ein Förderprogramm, in dessen Rahmen auf Kostenteilungsbasis Projekte gefördert werden. Es handelt sich um eine seit 1999 (zunächst unter der Bezeichnung Internet-Aktionsplan) kontinuierlich fortgeführte Maßnahme. Inhaltliche Schwerpunkte sind:

- Kampf gegen illegale Inhalte, indem den Nutzern ermöglicht wird, solche Inhalte über ein Meldestellennetz zu melden (Hotlines);
- Bekämpfung unerwünschter und schädlicher Inhalte: Vergleich der Leistung von Filterprogrammen, Koordinierung des Austauschs von Informationen und empfehlenswerten Verfahren bezüglich der wirksamen Bekämpfung von Spam, Entwicklung wirksamer Filtertechnologie; Anpassung bestehender Systeme zur Bewertung von Inhalten unter Berücksichtigung der Konvergenz;
- Förderung eines sichereren Umfelds durch Unterstützung der Selbstregulierung (Aufstellung und Umsetzung europäischer Verhaltenskodizes für die Wirtschaft) und Gewährleistung der gemeinschaftsweiten Zusammenarbeit;
- Schärfung des Bewusstseins für eine sicherere Nutzung durch Unterstützung eines europäischen Netzes von Sensibilisierungsmaßnahmen (Awareness).

Der Internet-Aktionsplan wurde in seinem bisherigen Verlauf weitestgehend positiv bewertet. Insbesondere haben deutsche Stellen, die sich am Programm beteiligt haben, mit hervorragenden Projekt-Vorschlägen zum Gelingen des Programms beigetragen. Angesichts der seit Jahren beobachteten Zunahme illegaler und gefährlicher Inhalte in den Netzen stellen die mit dem Gemeinschaftsprogramm verfolgten Ziele weiterhin ein wichtiges Anliegen dar.

Ergänzend wird auf die Antwort zu Frage 17 verwiesen.

19. Wie bewertet die Bundesregierung das Suchtpotential bestimmter Computer- und Videospiele, und welche Konsequenzen zieht sie hieraus?

Nach dem aktuellen Kenntnisstand muss davon ausgegangen werden, dass von exzessivem Computer- und Videospiele eine Suchtgefährdung ausgehen kann. Seit Mitte der 90er Jahre mehren sich Berichte, dass mit der wachsenden Verbreitung von Computertechnik auch eine zunehmende exzessive Nutzung des Computers und des Internets zu registrieren ist. Neben Videospiele stehen dabei Computerspiele im Mittelpunkt der Diskussion. Erste Untersuchungen zeigen, dass z. B. exzessives Computerspielen alle Kriterien einer Abhängigkeit [(1.) unwiderstehliches Verlangen, am Computer zu spielen; (2.) verminderte Kontrollfähigkeit bezüglich Beginn, Beendigung und Dauer des Computerspielens; (3.) Entzugserscheinungen (Nervosität, Unruhe, Schlafstörungen) bei vermindertem Computerspielen; (4.) Nachweis der Toleranzentwicklung (Steigerung der Häufigkeit oder Intensität/Dauer des Computerspielens); (5.) fortschreitende Vernachlässigung anderer Vergnügen und Interessen; (6.) anhaltend exzessives Computerspielen trotz Nachweises eindeutig schädlicher Folgen (z. B. Übermüdung, Leistungsabfall in der Schule, auch Mangelernährung)] erfüllt. Als besonders kritisch in Hinblick auf ein mögliches Suchtpotenzial werden Computer- bzw. Online-Rollenspiele bewertet, die aufeinander aufbauende Spiel-Level mit zunehmender Spieldesigngestaltung haben und das Maximal-Level nur nach vielen Spielstunden erreicht werden kann.

Bisher liegen keine Untersuchungen vor, die auf der Basis repräsentativer Daten gesicherte Aussagen über den Umfang der Problematik in Deutschland zulassen. Die Bundesregierung wird die Entwicklung und wissenschaftliche Bewertung des Suchtpotenzials von Video- und Computerspielen weiter verfolgen. Sollten sich Hinweise auf eine Zunahme spielsüchtiger Verhaltensweisen bestätigen, werden von Seiten der Bundesregierung entsprechende Konsequenzen zur Prävention dieses Problemverhaltens eingeleitet.

20. Welche jugend-, bildungs- und medienpolitischen Initiativen ergreift die Bundesregierung zur Förderung von Medienkompetenz bei Kindern, Jugendlichen und Heranwachsenden?

Die Förderung und Stärkung der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen ist der Bundesregierung ein wichtiges Anliegen. Neben den gesetzlichen Regelungen und den Maßnahmen der Freiwilligen Selbstkontrolle ist für die Bundesregierung Medienkompetenz eine wichtige Voraussetzung zur Gewährleistung eines effektiven Jugendmedienschutzes. Ziel muss es sein, junge Menschen zu befähigen, verständig und eigenverantwortlich mit den Medien sowie dem Medienangebot umzugehen (soziale Medienkompetenz) und zu problematischen Inhalten kritische Distanz zu wahren (medienkritische Kompetenz). Deshalb bilden Maßnahmen zur Vermittlung und Stärkung der Medienerziehungskompetenz für Eltern und pädagogische Fachkräfte sowie für Kinder und Jugendliche einen Schwerpunkt der Arbeit der Bundesregierung. Hierzu werden vielfältige Ratgeber herausgegeben und Projekte gefördert:

- Die Broschüre „Ein Netz für Kinder – Surfen ohne Risiko“ ist ein praktischer Leitfaden für Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen zur Nutzung des Internets durch Kinder.
- Der Ratgeber „Spiel- & Lernsoftware – pädagogisch beurteilt“ (Band 16) weist auf Computer- und Konsolenspiele und gute Lernsoftware hin, die sowohl Kinder und Jugendliche als auch Pädagoginnen und Pädagogen überzeugt haben.
- Die Neuauflage der Broschüre „Chatten ohne Risiko“ enthält u. a. Hintergrundinformationen zum Thema Chat, eine rechtliche Bewertung von Übergriffen im Chat sowie Sicherheitshinweise für Kinder, Jugendliche, Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen.
- Zum Umgang mit dem Handy ist ein praktischer Leitfaden „Handy/mobile Endgeräte ohne Risiko?“ (Arbeitstitel) für Eltern und pädagogische Fachkräfte geplant, der deren Medienerziehungskompetenz stärken und auf vielfältige Risiken für Kinder und Jugendliche aufmerksam machen soll.

Das BMFSFJ fördert die Suchmaschine www.blinde-kuh.de, eine deutschsprachige, nicht-kommerzielle Suchmaschine speziell für Kinder, die sich als Startseite für das Internet eignet.

Die Kampagne „SCHAU HIN! Was Deine Kinder machen“ ist eine bundesweite Initiative des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend in Partnerschaft mit dem Telekommunikationsanbieter Arcor, den öffentlich-rechtlichen Sendern ARD und ZDF sowie der Programmzeitschrift TV Spielfilm. Gestartet im Sommer 2003, verfolgt die Kampagne das Ziel, die Öffentlichkeit für das Thema Kinder und Medien zu sensibilisieren und Eltern sowie pädagogische Fachkräfte über elektronische Medienangebote und den kindgerechten Umgang mit ihnen zu informieren (www.schau-hin.info).

Das Jugendportal www.netzcheckers.de ist das Mitmach-Portal für Jugendliche, das Jugendlichen und insbesondere diejenigen, die bisher aufgrund ihres Bildungshintergrunds unzureichend integriert waren, die nötige Kompetenz vermittelt, sich mit dem Medium Internet umfassend und aktuell vertraut zu machen.

Das Fachportal zur frühkindlichen Erziehung www.wissen-und-wachsen.de, eine Initiative des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und der Initiative D21, wurde um den Schwerpunkt „Neue Medien“ erweitert und vermittelt Erzieherinnen und Erziehern praktische Grundlagen zum Einsatz und sicheren Umgang mit Computer und Internet.

Das bundesweite Projekt „klicksafe.de“ will die Urteils- und Handlungsfähigkeit der Nutzerinnen und Nutzer stärken und im Interesse der Kinder und Jugendlichen besonders den Eltern praxisgerechte Hilfestellungen anbieten.

Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend sowie der Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien beteiligen sich am Klicksafe.de-Netzwerk, um den sicheren Umgang mit Online-Medien zu unterstützen.

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) wurde 2005 um den medienpädagogischen Bereich erweitert, dessen Aufgabe die Förderung wertorientierter Medienerziehung sowie die Sensibilisierung und Beratung der Öffentlichkeit ist. Ein Service-Telefon für Eltern und pädagogische Fachkräfte bietet individuelle Hilfestellungen bei Problemen mit der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen und beantwortet Fragen zum gesetzlichen und pädagogischen Jugendmedienschutz (www.bundespruefstelle.de).

Von der Bundeszentrale für politische Bildung werden Maßnahmen und Produkte für den schulischen Unterricht (Kinoseminare, Filmhefte) und den außerschulischen Bereich (Computerspieldatenbank Search & Play und entsprechende Fortbildungsseminare) angeboten. Mit dem Internetangebot www.jugenddrehscheibe.de wird der aktive Umgang mit Medien im Sinne von kreativer oder professioneller Gestaltung von Medien gefördert

Mit dem zunehmenden Informationsangebot gewinnt auch die Lesefähigkeit, also die Fertigkeit, schriftlich fixierte Informationen aufzunehmen, produktiv zu bearbeiten, kritisch zu bewerten und zur Weltorientierung aktiv zu nutzen, mehr Bedeutung. Die Förderung der Lesekompetenz ist daher ein besonderes Anliegen der Bundesregierung. Sie hat sich am Stiftungsvermögen der Stiftung Lesen beteiligt und fördert deren Arbeit durch Projektmittel.

Im Bereich der Printmedien unterstützt die Bundesregierung das von der Stiftung Presse-Grosso und der Stiftung Lesen durchgeführte Projekt „Zeitschriften in die Schulen“, das Kindern und Jugendlichen die Bedeutung von Printmedien vermittelt, nicht zuletzt auch als Parallelangebot zu elektronischen Informationsquellen. Der Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien ist Schirmherr dieser bundesweiten Initiative zur Leseförderung.

Die spezielle Kinderfilmförderung des Bundes fördert Drehbücher und Filme, die Kinder stark machen, ihnen Selbstbewusstsein und menschliche Grundwerte vermitteln, aber auch von ihren Träumen erzählen und die Phantasie anregen.

Die von der Bundesregierung mitinitiierte und über den Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) geförderte Gesellschaft „Vision Kino gGmbH – Netzwerk für Film- und Medienkompetenz“ hat die Förderung des Verständnisses für und die Kenntnis über das Medium Kinofilm und den Erlebnisort Kino zum Ziel. „Vision Kino“ ist Ansprechpartner für Einzelprojekte, Kinos und Verleiher und zentrale Informationsstelle für Lehrkräfte, Schülerinnen, Schüler und Eltern. „Vision Kino“ will die Fähigkeit vermitteln, Filmsprache zu verstehen, zu analysieren und sich kritisch mit den Inhalten von Filmen auseinanderzusetzen. Die Bundesregierung hat seit 2002 gemeinsam mit weiteren Partnern auf Länderebene das Projekt „Schulfilmwochen – Lernort Kino“ gefördert. „Vision Kino“ führt dieses Projekt nahezu bundesweit als „Schulkinowochen“ fort. Ein enger Kooperationspartner ist hierbei die Bundeszentrale für Politische Bildung.

Im Rahmen der von der Bundesregierung angestrebten Novellierung des Urheberrechtsgesetzes (sog. „Zweiter Korb Urheberrecht in der Informationsgesellschaft“) soll der Gesichtspunkt der Stärkung der Medienkompetenz Berücksichtigung finden. Die im Entwurf vorgesehene Regelung des § 52b, mit dem die Wiedergabe von Werken an elektronischen Leseplätzen in öffentlichen

Bibliotheken, Museen und Archiven für zulässig erklärt wird, soll dem geltenden Urheberrechtsgesetz eine völlig neue Schrankenregelung hinzufügen, die dem Bildungsauftrag dieser Einrichtungen entspricht und die Medienkompetenz der Bevölkerung fördert.

Im Rahmen der EU-Ratspräsidentschaft wird Deutschland in Zusammenarbeit mit der EU-Kommission vom 9. bis 11. Mai 2007 in Leipzig eine Expertenkonferenz zur europäischen Medienpolitik veranstalten. Die Themen „Medienkompetenz“ und „sicheres und vertrauenswürdiges Internet“ werden dabei Schwerpunkte bilden. Auch wird die Frage eine Rolle spielen, wie mehr kindgerechte Internetinhalte geschaffen und in ihrer Auffindbarkeit verbessert werden können.

Im Bereich der kreativen und rezeptiven Medienkompetenz sind darüber hinaus die vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gestifteten Bundeswettbewerbe Deutscher Jugendfotopreis, Deutscher Jugendvideopreis und Video der Generationen angesiedelt. Zum Deutschen Jugendvideopreis zählt die zielgruppengerechte Medieninformation im Internet durch www.Top-Videonews.de.

