

Inhalt

1	Einleitung.....	7
2	Neue Medien und Jugendmedienschutz. Eine Problemeingrenzung.....	9
2.1	Jugendgefährdung und Jugendmedienschutz: Begriffsbestimmungen und Definitionen	9
2.2	Zur Geschichte und Entwicklung des Jugendmedienschutzes	10
2.3	Eine kurze Chronik des Jugendmedienschutzes	15
2.4	Theorien und Konzepte zur Wirkung von medialen Gewaltdarstellungen	16
2.5	Anforderungsveränderungen durch die neuen Medien.....	18
3	Bildschirmspiele als neues Aufgabenfeld des Jugendmedienschutzes.....	21
3.1	Die Geschichte der Bildschirmspiele im Hinblick auf jugendgefährdende Inhalte	21
3.2	Eine kurze Chronik der Bildschirmspielentwicklung.....	52
3.3	Klassifizierung jugendgefährdender Bildschirmspiele.....	54
3.4	Bildschirmspiele und Jugendgefährdung: Aspekte der öffentlichen und medienpädagogischen Diskussion	56
3.5	Erkenntnisse der Medienwirkungsforschung	62
3.6	Geschlechtsspezifische Spielpräferenzen	65
3.7	Jugendmedienschutz und Bildschirmspiele	69
3.7.1	Jugendschutz und Recht vor der gesetzlichen Neuregelung im Jahr 2003.....	69
3.7.2	Jugendschutz und Recht nach der gesetzlichen Neuregelung im Jahr 2003	73
3.7.3	Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM).....	78
3.7.4	Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)	86
3.7.5	Chancen und Grenzen des gesetzlichen Jugendmedienschutzes	91
4	Jugendmedienschutz im Spiegel des technologischen Wandels	93
4.1	Neue Anforderungen durch das Internet.....	93
4.1.1	Pornografische Inhalte	94
4.1.2	Gewaltdarstellungen	95
4.1.3	Rassistische und nationalsozialistische Angebote	97
4.1.4	Jugendmedienschutz und Internet.....	98
4.2	Grenzen des traditionellen Jugendmedienschutzes und Umriss einer zukünftigen Medienpädagogik	101
5	Ausblick	105
6	Glossar	107
7	Literatur.....	117