

# **Gemeinsame Handlungsempfehlungen der Obersten Landesjugendbehörden, der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) und jugendschutz.net zur Präsentation und Vermarktung von Filmen und Computerspielen im Internet**

## **Empfehlungen für eine rechtskonforme Ausgestaltung**

Die klassischen Medien Filme und Computerspiele sind mittlerweile eng mit dem Medium Internet verzahnt. Viele Computer-/Konsolenspiele und einige DVDs verfügen über Online-Features, vornehmlich wird das Internet aber noch dazu genutzt, Filme und Spiele zu präsentieren, zu bewerben, zu verkaufen und zu besprechen.

Damit wächst die Verunsicherung darüber, wie entsprechende Angebote rechtskonform dargestellt werden können. Die Obersten Landesjugendbehörden, die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) und jugendschutz.net empfehlen folgende Punkte zu beachten:

### **1. Typische Angebotskategorien**

Bei der Präsentation und Vermarktung von Trägermedien im Internet lassen sich fünf Typologien unterscheiden. Die faktischen Angebote kombinieren jedoch in der Regel verschiedene Kategorien. So berichten Online-Magazine nicht nur über Spiele, sondern können auch als Werbe-, Diskussions- und Verkaufsplattformen dienen.

- **Publisher-Sites (Werbung)**

Publisher stellen zu ihren Filmen und Spielen Websites online, die über das Produkt informieren und es multimedial bewerben. Nur in Ausnahmefällen verfügen die präsentierten Filmausschnitte oder Demo-Versionen über eine eigene Kennzeichnung durch FSK oder USK.

- **Online-Handel (Verkauf)**

Filme und Computerspiele werden nicht nur als Trägermedien über das Internet angeboten. Sie sind auch direkt als Download (einzeln oder im Rahmen einer Flatrate zum monatlichen Fixpreis) oder Videostream erhältlich und müssen in diesen Fällen nicht (mehr) der FSK oder USK zur Kennzeichnung vorgelegt werden.

- **Online-Magazine (Berichterstattung)**

Spezialisierte Online-Magazine, aber auch große Portale verfügen über Sektionen, in denen Filme und Spiele redaktionell besprochen werden. Sie präsentieren auch Trailer und Demo-Versionen, die selten gekennzeichnet sind.

- **Fan-Sites (Diskussion)**

Zu Filmen und Spielen, aber auch zu bestimmten Genres existieren private Websites, auf denen Fans ihre Lieblingsmedien zur Diskussion stellen und sie multimedial illustrieren. Auch sie präsentieren häufig Previews und Demo-Versionen ohne Kennzeichnung.

- **Online-Plattformen (Nutzung)**

Spiele, die nur im Internet angeboten und gespielt werden können, reichen mittlerweile von Minigames bis zu komplexeren Simulationen oder Egoshootern. Auch im Bereich der Filme gibt es vereinzelt eine Veröffentlichung ausschließlich im Internet. Online-Spiele und Filme verfügen regelmäßig nicht über eine Kennzeichnung.

## **2. Beurteilung der Jugendschutzrelevanz**

Die Bewertungseinheit eines Angebotes im Internet wird konstituiert sowohl durch einzelne Elemente (Bild, Text, Animation, Ton) als auch durch die Gesamtwirkung einer Internet-Präsenz unter Einbeziehung aller Werbeformen, interaktiver Funktionalitäten, Spiele, Kaufmöglichkeiten, zusätzlicher Fenster oder verlinkter Angebote.<sup>1</sup> Bei Präsentation und Vermarktung von Filmen und Spielen im Internet sind dabei insbesondere die präsentierten Trailer, Previews, Demo-Versionen und Verlinkungen von besonderer Relevanz.

Bei der Bewertung der Jugendschutzrelevanz der präsentierten Inhalte sind vorhandene Alterskennzeichen der FSK und USK zu berücksichtigen. Aber nur ein Teil der Inhalte, die im Bereich Film und Spiele präsentiert oder vermarktet werden, wurde der FSK oder USK zur Prüfung vorgelegt. Die Kennzeichnung des Produktes kann zwar Anhaltspunkte für die Jugendschutzrelevanz der präsentierten Inhalte liefern. Nicht vorgelegte Trailer, Previews und Demo-Versionen müssen aber letztlich vom Anbieter selbst<sup>2</sup> bzw. von seinem Jugendschutzbeauftragten beurteilt werden.

## **3. Bestellung eines Jugendschutzbeauftragten**

Geschäftsmäßige Anbieter von allgemein zugänglichen Telemedien, die entwicklungsbeeinträchtigende oder jugendgefährdende Inhalte enthalten, sind nach § 7 JMStV zur Bestellung eines Jugendschutzbeauftragten verpflichtet. Bei weniger als 50 Mitarbeitern oder nachweislich weniger als zehn Millionen Zugriffen im Monatsdurchschnitt eines Jahres ist auch der Beitritt zur Freiwilligen Selbstkontrolle (z. B. FSK.online, USK.online oder FSM) empfehlenswert.

Insbesondere zur Beurteilung jugendschutzrelevanter Sachverhalte ist es sinnvoll, den Jugendschutzbeauftragten heranzuziehen. Dies erleichtert außerdem die Kommunikation mit staatlichen Stellen wie den Obersten Landesjugendbehörden, jugendschutz.net und der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM), hilft bei der Einhaltung der Jugendschutzbestimmungen und sorgt für eine größere Transparenz bei der Bewertung von Inhalten, auch gegenüber Nutzern.

- **Bestellen Sie einen Jugendschutzbeauftragten und benennen sie ihn als Kontaktperson im Impressum.**

---

<sup>1</sup> Zur Bewertungseinheit im Internet siehe die Kriterien der Aufsicht unter [http://kjm-online.de/files/pdf1/Kriterien\\_August\\_20101.pdf](http://kjm-online.de/files/pdf1/Kriterien_August_20101.pdf)

<sup>2</sup> Unter [altersklassifizierung.de](http://altersklassifizierung.de) bietet die FSM Anbietern ein Programm zur Altersklassifizierung von Inhalten an.

## 4. Rechtliche Grundlagen

Bei der Präsentation von Filmen und Spielen im Internet (z. B. Cover, Screenshots, Trailer, Demo-Versionen) und dem Versand als Trägermedium oder per Download sind die Normen des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) und Jugendmedienschutz-Staatsvertrages (JMStV) zu beachten. Welches Gesetz im Einzelfall angewendet werden muss, ist nicht immer leicht festzustellen. Grundsätzlich gilt jedoch:

- **Trägermedien (JuSchG)**

Sind Spiel- und Filminhalte auf einem Träger (CD-ROM, DVD etc.) betroffen, gelten hierfür die Regelungen des JuSchG. Bei Spielen und Filmen auf einem Trägermedium gilt grundsätzlich die Bewertung der USK bzw. der FSK gemäß § 5 JMStV als Vermutung für deren Eignung zur Entwicklungsbeeinträchtigung.

- **Online-Medien (JMStV)**

Sind Inhalte nur online verfügbar, gibt es also keine Inhalte auf einem gegenständlichen Träger, gelten hierfür die Regelungen des JMStV. Dies betrifft zum Beispiel reine Online-Spiele, die ohne DVD oder Modul im Internet gespielt werden, den Download von Spielen oder das Streaming von Filmen, die nur über das Internet angeboten werden.

## 5. Präsentation von Film- und Spielinhalten im Internet

### **5.1. Indizierte Filme und Spiele: Werbung nur in geschlossenen Benutzergruppen für Erwachsene zulässig**

Bei der Präsentation von und der Werbung für indizierte Filme und Spiele im Internet sind besondere Vorschriften zu beachten. Nach § 4 Absatz 2 Satz 1 Nr. 2 JMStV muss beim Download oder bei der Präsentation von indizierten Filmen und Spielen im Internet zu Werbezwecken sichergestellt werden, dass nur Erwachsene darauf zugreifen können. Daneben gilt nach § 15 Absatz 1 Nr. 6 JuSchG bei indizierten Trägermedien ein umfassendes Werbeverbot. Diese dürfen nicht öffentlich an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, angeboten (auch Verlinkung), angekündigt oder angepriesen werden.

Unter einem Anpreisen verstehen die Gerichte dabei jede lobende oder empfehlende Erwähnung und Beschreibung, die Hervorhebung von Vorzügen, die Anerkennung günstiger Wirkungen, die rühmende Darstellung sowie die Beimessung hohen Wertes (OLG Hamburg, Beschluss vom 10.11.2006, Az. 1 Ss 214/06). Dieses Werbeverbot ist sehr weitgehend und gilt auch für Werbung, die selbst nicht jugendgefährdend ist und auch auf den jugendgefährdenden Charakter des Trägermediums nicht hinweist (BVerfG, Beschluss vom 22.03.1986, Az. 2 BvR 1499/84, 99/85). Auch die Meinungs- und Informationsfreiheit kann dadurch wirksam eingeschränkt werden (BVerfG, a.a.O.).

Ein Werbeverbot enthält auch der JMStV in § 6 Absatz 1 JMStV für indizierte Telemedien.

Als Voraussetzung für geschlossene Benutzergruppen fordert die zuständige Medienaufsicht (Kommission für Jugendmedienschutz, KJM) eine zumindest einmalige sichere Identifizierung erwachsener Personen (Volljährigkeitsprüfung im persönlichen Kontakt) und eine verlässliche Authentifizierung bei jedem Nutzungsvorgang.<sup>3</sup>

- **Informieren Sie sich regelmäßig bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) über indizierte Trägermedien.**
- **Nutzen Sie für die Eingangskontrolle einer geschlossenen Benutzergruppe ein von der KJM positiv bewertetes Altersverifikationssystem (AVS).**

### **5.2. Beeinträchtigende Inhalte für Jugendliche (FSK/USK 16, FSK/USK 18): Zeitgrenzen oder Vorsperre nötig**

Nach § 5 JMStV müssen Anbieter dafür sorgen, dass Kinder und Jugendliche auf Inhalte üblicherweise nicht zugreifen können, die für ihre Altersgruppe entwicklungsbeeinträchtigend sein können. Dies kann durch die Beachtung von Zeitgrenzen (Online-Stellung nur zwischen 22:00 und 06.00 Uhr (FSK/USK 16) bzw. 23:00 und 06:00 Uhr (FSK/USK 18)), durch Vorschaltung technischer Schutzmaßnahmen oder durch die Programmierung für ein Jugendschutzprogramm<sup>4</sup> geschehen. Nötig ist dies, wenn Filme oder Spiele mit den Kennzeichen „freigegeben ab 16“ oder „freigegeben ab 18“ zum Download angeboten werden oder die Präsentation von Film- oder Spielinhalten auf einer Website dazu geeignet ist, Jugendliche (unter 16 bzw. 18) in ihrer Entwicklung zu beeinträchtigen.

Die KJM hat technische Mittel geprüft und Konzepte für ausreichend befunden, die das Alter eines Users an Hand seiner Personalausweisnummer (Perso-Check) verifizieren. Näheres hierzu finden sie auf der Website der KJM unter [kjm-online.de](http://kjm-online.de).<sup>5</sup>

- **Beraten Sie sich mit Ihrem Jugendschutzbeauftragten, ob nicht gekennzeichnete Inhalte Kinder und Jugendliche beeinträchtigen können.**
- **Schalten Sie entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalten einen technischen Schutz vor, der von der KJM positiv bewertet wurde oder beachten Sie die Zeitgrenzen<sup>6</sup>.**

### **5.3. Beeinträchtigende Inhalte für Kinder (FSK/USK 12): In der Regel kein Handlungsbedarf**

Bei Angeboten, die nur auf Kinder eine entwicklungsbeeinträchtigende Wirkung entfalten können, muss der Anbieter keine Zeitgrenzen beachten oder technische Schutzmaßnahmen einsetzen. Nach § 5 Absatz 5 JMStV besteht lediglich eine Verpflichtung, diese entwicklungsbeeinträchtigenden Angebote (FSK/USK 12) von für

---

<sup>3</sup> Siehe dazu [http://www.kjm-online.de/de/pub/jugendschutz\\_in\\_telemedien/geschlossene\\_benutzergruppen.cfm](http://www.kjm-online.de/de/pub/jugendschutz_in_telemedien/geschlossene_benutzergruppen.cfm)

<sup>4</sup> Jugendschutzprogramme müssen nach § 11 JMStV von der KJM anerkannt werden. Die KJM hat mittlerweile 2 Konzepte für Jugendschutzprogramme positiv bewertet, [http://www.kjm-online.de/de/pub/jugendschutz\\_in\\_telemedien/jugendschutzprogramme.cfm](http://www.kjm-online.de/de/pub/jugendschutz_in_telemedien/jugendschutzprogramme.cfm). Eine Anerkennung steht aber noch aus.

<sup>5</sup> Siehe dazu [http://www.kjm-online.de/de/pub/jugendschutz\\_in\\_telemedien/technische\\_mittel.cfm](http://www.kjm-online.de/de/pub/jugendschutz_in_telemedien/technische_mittel.cfm).

<sup>6</sup> Zu Jugendschutzprogrammen vgl. Fußnote 5.

Kinder bestimmten Angeboten zu trennen. Wenn der Anbieter keine speziellen Inhalte für Kinder bereitstellt, besteht für ihn kein Handlungsbedarf.

- **Trennen Sie Kinderinhalte, indem Sie dafür eine Subdomain (z. B. kids.xyz.de) einrichten.**

#### **5.4. Unbedenkliche Inhalte für Kinder: Programmierung für ein Jugendschutzprogramm**

Angebote, die für Kinder oder Jugendliche unbedenklich sind, sollen vom Anbieter für ein anerkanntes Jugendschutzprogramm programmiert werden (§ 11 Absatz 5 JMStV), soweit dies zumutbar und ohne unverhältnismäßige Kosten möglich ist. Mit dieser Regelung soll Eltern die Möglichkeit gegeben werden, den Surf- und Kommunikationsraum ihrer Kinder auf unbedenkliche Inhalte beschränken zu können.

- **Lassen sie Kinder-Sites oder Kinder-Subdomains in die Liste unbedenklicher Inhalte bei fragFINN.de eintragen.<sup>7</sup>**

## **6. Vermarktung von Filmen und Spielen über das Internet**

### **6.1. Filme und Spiele für Erwachsene: Versand nur an Erwachsene zulässig**

Für Spiele und Filme mit dem Kennzeichen FSK/USK 18<sup>8</sup> oder ohne Kennzeichen sowie für indizierte Medien gilt ein grundsätzliches Versandhandelsverbot. Ein Versandhandel liegt nach den Regelungen des Jugendschutzgesetzes nur dann nicht vor, wenn bei entgeltlichen Geschäften, die im Wege der Bestellung und Übersendung einer Ware durch Postversand vollzogen werden, ein persönlicher Kontakt zwischen Lieferant und Besteller besteht oder durch Vorkehrungen technischer oder sonstiger Art sichergestellt ist, dass die Ware beim Versand nicht von Minderjährigen in Empfang genommen wird (§ 1 Absatz 4 JuSchG).

Nach der Rechtsauffassung der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) und einer Entscheidung des OLG München ist ein Online-Verkauf nur zulässig, wenn diese Produkte an vorher identifizierte, erwachsene Kunden per Einschreiben eigenhändig versandt werden.<sup>9</sup>

- **Versenden Sie Filme und Spiele für Erwachsene nur im PostIdent- oder vergleichbar sicheren Zustellverfahren.**

oder:

- **Nehmen Sie Bestellung in einer geschlossenen Benutzergruppe nur für Erwachsene vor und liefern Sie die Ware per Einschreiben eigenhändig aus.**

---

<sup>7</sup> Siehe dazu <https://www.fragfinn.de/kinderliste/eltern/vorschlag.html>

<sup>8</sup> Der einfacheren Lesbarkeit halber wird „FSK/USK 18“ als Bezeichnung für die Kennzeichnung „keine Jugendfreigabe“ verwendet.

<sup>9</sup> Siehe dazu Rechtsauffassung der OLJB <http://mifkif.rlp.de/fileadmin/mbwijk/Jugend/jugendschutz/Versandhandel.pdf>

## **6.2. Filme und Spiele für Jugendliche: nicht Kindern zugänglich machen**

Der Versand von Spielen und Filmen mit Kennzeichen FSK/USK 16 und darunter ist grundsätzlich zulässig. Nach § 12 Absatz 1, § 2 Absatz 2 JuSchG ist jedoch in Zweifelsfällen das Alter zu überprüfen, da diese Inhalte Kinder und Jugendlichen der betreffenden Altersstufe nicht zugänglich gemacht werden dürfen.

Es ist davon auszugehen, dass kein Zweifel am Alter des Bestellers besteht, wenn der Anbieter der Verkaufsplattform einen Zugangsschutz implementiert hat, wie ihn der JMStV für beeinträchtigende Inhalte vorsieht (Vorsperre, Zeitbeschränkung), oder wenn der Besteller sein Alter durch die Fax-Kopie seines Ausweises bestätigt.

- **Nehmen Sie Bestellungen von Spielen oder Filmen (FSK/USK 16) erst nach 22 Uhr entgegen.**

oder:

- **Überprüfen Sie bei der Bestellung von Spielen oder Filmen, die für Kinder ungeeignet sind (zumindest für FSK/USK 16), das Alter des Bestellers (technisches Mittel).**

## **7. Kennzeichnung von Filmen und Spiele im Internet**

Grundsätzlich gilt bei kommerzieller Vermarktung von Filmen und Computerspielen die Pflicht zur Kennzeichnung. Sowohl beim Download als auch beim Anbieten auf Plattformen muss der Anbieter auf vorhandene Kennzeichnungen der FSK bzw. USK deutlich hinweisen (§ 12 JMStV bzw. § 12 Absatz 2 Satz 4 JuSchG).

§ 12 Absatz 2 Satz 2 JuSchG regelt, dass das Kennzeichen auf der Verpackung von Trägermedien gut sichtbar links unten auf einer Fläche von mindestens 1.200 Quadratmillimetern anzubringen ist. Um einen deutlichen Hinweis zu geben, wäre die Kennzeichnung auf Websites vergleichbar prominent und gut lesbar zu platzieren.

- **Platzieren Sie FSK/USK-Kennzeichen gut lesbar an prominenter Stelle.**
- **Bei Previews oder Trailern sollte im Vorspann auf eine vorhandene Kennzeichnung durch FSK/USK hingewiesen werden.**

## Nötige Schutzmaßnahmen bei Präsentation und Vermarktung von Filmen und Spielen im bzw. über das Internet

	<b>Präsentation</b> Trailer, Previews, Werbung, Online-Spiele	<b>Versand (online)</b> Download (auch Demo- Versionen)	<b>Versand (Träger)</b> Bestellung über Internet
<b>indiziert</b>	Unzulässig nach § 4 Abs. 2 JMStV  <b>Rechtliche Konsequenz</b> nur für Erwachsene zulässig  <b>Empfehlung</b> geschlossene Benutzer- gruppe <sup>1</sup>	Unzulässig nach § 4 Abs. 2 JMStV  <b>Rechtliche Konsequenz</b> nur an Erwachsene zulässig  <b>Empfehlung</b> geschlossene Benutzer- gruppe <sup>1</sup>	Unzulässig nach §§ 12 Abs. 3 Nr. 2, 1 Abs. 4 JuSchG  <b>Rechtliche Konsequenz</b> nur an Erwachsene zulässig  <b>Empfehlung</b> geschlossene Benutzer- gruppe <sup>1</sup>
<b>Kennzeichnung FSK/USK 18</b>  <i>oder</i>  <b>Kein Kennzeichen und gleichzeitig Inhalte, die für Kinder und Ju- gendliche nicht geeignet sind</b>	wenn Inhalte auf der Website beeinträchtigend nach § 5 JMStV sind  <b>Rechtliche Konsequenz</b> Zugangsschutz für Minder- jährige  deutlicher Hinweis auf vor- handene FSK/USK- Kennzeichen  <b>Empfehlung</b> technisches Mittel vorschalt- ten <sup>3</sup> oder Zeitgrenzen 23:00 bis 06:00 Uhr einhalten	Beeinträchtigend nach § 5 JMStV  <b>Rechtliche Konsequenz</b> nur an Erwachsene zulässig  deutlicher Hinweis auf vor- handene FSK/USK- Kennzeichen  <b>Empfehlung</b> technisches Mittel vorschalt- ten <sup>3</sup> oder Zeitgrenzen 23:00 bis 06:00 Uhr einhalten  <i>Ein höheres Schutzniveau wird mit einer geschlossenen Benutzergruppe<sup>1</sup> erreicht.</i>	Unzulässig nach §§ 12 Abs. 3 Nr. 2, 1 Abs. 4 JuSchG  <b>Rechtliche Konsequenz</b> nur an Erwachsene zulässig  deutlicher Hinweis auf vor- handene FSK/USK- Kennzeichen  <b>Rechtsauffassung OLJB<sup>4</sup></b> Versand per Post-Ident- Verfahren  oder Bestellung in geschlossener Benutzergruppe, Ausliefe- rung per Einschreiben ei- genhändig
<b>Kennzeichnung FSK/USK 16</b>	Wenn Inhalte auf Website beeinträchtigend nach § 5 JMStV  <b>Rechtliche Konsequenz</b> Zugangsschutz für Minder- jährige  deutlicher Hinweis auf vor- handene FSK/USK- Kennzeichen  <b>Empfehlung<sup>2</sup>:</b> technisches Mittel vorschalt- ten <sup>3</sup> oder Zeitgrenzen 22:00 bis 06:00 Uhr einhalten	Beeinträchtigend nach § 5 JMStV  <b>Rechtliche Konsequenz</b> Zugangsschutz für Minder- jährige  deutlicher Hinweis auf vor- handene FSK/USK- Kennzeichen  <b>Empfehlung<sup>2</sup>:</b> technisches Mittel vorschalt- ten <sup>3</sup> oder Zeitgrenzen 22:00 bis 06:00 Uhr einhalten	Beeinträchtigend nach § 12 Abs. 1 JuSchG  <b>Rechtliche Konsequenz</b> Kein Versand an Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren  deutlicher Hinweis auf vor- handene FSK/USK- Kennzeichen  <b>Empfehlung<sup>2</sup>:</b> technisches Mittel der Be- stellung vorschalten <sup>3</sup> oder nur zwischen 22:00 und 06:00 annehmen  oder Alter per Ausweiskopie über- prüfen
<b>Kennzeichnung FSK/USK 12</b>	In der Regel kein Hand- lungsbedarf	In der Regel kein Hand- lungsbedarf	
<b>unbedenkliche Angebote (Kennzeichnung FSK/USK 6/oA)</b>	<b>Empfehlung:</b> Subdomain für unbedenk- liche Inhalte einrichten und in Whitelist fragFINN eintragen	<b>Empfehlung:</b> Subdomain für unbedenk- liche Inhalte einrichten und in Whitelist fragFINN eintragen	

## Anmerkungen zur Tabelle

- <sup>1</sup> Zu geschlossenen Benutzergruppen:  
Als Voraussetzung für geschlossene Benutzergruppen fordert die KJM eine zumindest einmalige sichere Identifizierung erwachsener Personen (Volljährigkeitsprüfung im persönlichen Kontakt) und eine verlässliche Authentifizierung bei jedem Nutzungsvorgang. Näheres hierzu finden sie auf der Website der KJM unter [http://www.kjm-online.de/de/pub/jugendschutz\\_in\\_telemedien/geschlossene\\_benutzergruppen.cfm](http://www.kjm-online.de/de/pub/jugendschutz_in_telemedien/geschlossene_benutzergruppen.cfm)
- <sup>2</sup> Jugendschutzprogramme müssen nach § 11 JMStV von der KJM anerkannt werden. Die KJM hat mittlerweile 2 Konzepte für Jugendschutzprogramme positiv bewertet, [http://www.kjm-online.de/de/pub/jugendschutz\\_in\\_telemedien/jugendschutzprogramme.cfm](http://www.kjm-online.de/de/pub/jugendschutz_in_telemedien/jugendschutzprogramme.cfm). Eine Anerkennung steht aber noch aus.
- <sup>3</sup> Zu Technischen Mitteln:  
Dies sind Schutzmaßnahmen die eine ausreichende Hürde aufbauen, damit Angebote, die für Kinder und Jugendliche einer Altersgruppe möglicherweise entwicklungsbeeinträchtigend sind, üblicherweise von diesen nicht wahrgenommen werden können. Die KJM hat bereits zahlreiche Konzepte zum Einsatz als technisches Mittel positiv bewertet. Eine Zusammenstellung hierzu findet sich unter [http://www.kjm-online.de/de/pub/jugendschutz\\_in\\_telemedien/technische\\_mittel.cfm](http://www.kjm-online.de/de/pub/jugendschutz_in_telemedien/technische_mittel.cfm)
- <sup>4</sup> Zum Versand von Trägermedien:  
Näheres finden Sie in der Rechtsauffassung der obersten Landesjugendbehörden, zum Download unter <http://mifkjf.rlp.de/fileadmin/mbwjk/Jugend/jugendschutz/Versandhandel.pdf>