

Ein Projekt von

PHWien **bm:uk**

Always online

Jugendliche und das Internet

Journal-Panorama

Sendetermin: 10. Oktober 2013

Gestaltung: Cornelia Krebs

Länge: 30 Minuten

Fragen und Antworten

1. Welches Spiel hält den Rekord für das bisher beliebteste Online-Multiplayer-Spiel im Internet?

„World of Warcraft“

2. Welche Bedenken hat die Mutter des Mädchens, das in „World of Warcraft“ einen Spieleabend plant?

Man kann sich dort nicht in die Augen schauen und sehen, wie der andere reagiert.

3. Was schätzt das Mädchen an den Möglichkeiten eines Online Spiels?

Wunsch nach Freunden, Bedarf mit ihnen zu spielen und auch zu reden. Diese Freunde können auch im Ausland sein.

4. Worin liegt das Problem bei Onlinespielen?

Der Soziale Druck ist groß, Spiele können Pönale (Strafen) aussprechen, wenn man einmal eine Pause macht und nicht dabei ist. Das Spiel wird zum Zwang, irgendwann kann man die Situation nicht mehr kontrollieren und die Sucht ist entstanden. Junge Menschen müssen erst die Entwicklungsstufen im realen Leben durchmachen, sonst gibt es im virtuellen Raum Schwierigkeiten. Essen und Trinken können zum Problem werden.

5. Wie können Eltern, Lehrer und professionelle Therapeuten Jugendlichen mit Spielsucht helfen?

Im Gespräch bleiben, Folgeprobleme besprechen, um über diese Probleme, die meist im sozialen Bereich liegen, zum eigentlichen Problem, einer möglichen Internetsucht zu kommen.

6. Warum sind Verbote oft kontraproduktiv?

Verbote machen eine Situation oft erst reizvoll. Interessant sind gerade die verbotenen Zuckerln.

Ein Projekt von

PHWien **bm:uk**

7. Müssen Eltern verzweifeln, deren Kinder Ego-Shooter Spiele spielen?

Nicht unbedingt, wenn die Umgebung sonst in Ordnung ist. Phasen mit intensiver Internetnutzung hören im allgemein auch wieder auf. Probleme können aber besonders dann entstehen, wenn die Umgebung der Jugendlichen selbst eine gewaltbehaftete Umgebung ist.

8. Wie haben die Hersteller von „World of Warcraft“ reagiert, als das Wissen über Internetspielsucht bekannt wurde?

Aufgaben wurden zeitlich reduziert. Es dauert nicht mehr eine Woche, einen Oberboss zu besiegen, es geht jetzt auch schon in zwei, drei Stunden. Es kann aber trotzdem ein Problem bei Personen entstehen, die spielsüchtig sind, denn sie spielen dann eben umso öfter eine derartige Phase. Der Onlinehandel über eBay mit Werkzeugen wird unterbunden bzw. nicht gefördert.

9. Was versteht man unter Medienkompetenz im Zusammenhang mit dieser Sendung?

Wie gehe ich im Internet mit mir selbst um? Was veröffentliche ich von mir? Was erwarte ich von „Likes“ und der Anzahl von Freunden? In Onlineforen wie „Facebook“ spielt das eine besondere Rolle.

10. Warum nimmt Pornographie im Internet eine besondere Stellung ein?

Jugendliche wissen normalerweise tendenziell, was gut oder schlecht ist im Netz. Es geht aber bei Pornographie besonders stark um den – ihnen bislang wohl unbekannt – Unterschied von Realität und Fiktion. Pornographie im Internet könnte man wie Actionfilme sehen. Derartige Filme kann man ja auch nicht besonders ernst oder „wirklich“ nehmen – aber genau das muss jemand den Kindern sagen.