

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

- 1. Welches Spiel hält den Rekord für das bisher beliebteste Online-Multiplayer-Spiel im Internet?**
- 2. Welche Bedenken hat die Mutter des Mädchens, das in „World of Warcraft“ einen Spieleabend plant?**
- 3. Was schätzt das Mädchen an den Möglichkeiten eines Online Spiels?**
- 4. Worin liegt das Problem bei Onlinespielen?**
- 5. Wie können Eltern, Lehrer und professionelle Therapeuten Jugendlichen mit Spielsucht helfen?**
- 6. Warum sind Verbote oft kontraproduktiv?**
- 7. Müssen Eltern verzweifeln, deren Kinder Ego-Shooter Spiele spielen?**
- 8. Wie haben die Hersteller von „World of Warcraft“ reagiert, als das Wissen über Internetspielsucht bekannt wurde?**
- 9. Was versteht man unter Medienkompetenz im Zusammenhang mit dieser Sendung?**
- 10. Warum nimmt Pornographie im Internet eine besondere Stellung ein?**