

Ein Projekt von

**PH**Wien **bm:uk**

## **Always online**

### **Jugendliche und das Internet**

Journal-Panorama

Sendetermin: 10. Oktober 2013

Gestaltung: Cornelia Krebs

Länge: 30 Minuten

### **Glossar**

kommunikativer Dauerbeschluss

reale und virtuelle Welt

Foren

Chatrooms

Internetsucht

Prävention

World of Warcraft

Fabelwesen

lukrativ

Guinness Weltrekord

Multiplayer Online Spiel

Quests

pokerface

Anton Proksch Institut

Pönale

Sozialisationsphase

Sozialisierung

Abqualifizierung

sekundäre Leidensformen

Tablet

Ego-Shooter-Spiele

Awareness Center

Europäische Kommission

Ein Projekt von

**PH**Wien **bm:uk**



Dungeon

moderater Spielstil

Mechanics

exzessives Spielverhalten

Status im Spiel

Skill

Taktik

end-content, end-game

free to play games

Medienkompetenz

sexualisiert

iPad

Medienpädagogik

Lebenskompetenz

Evaluierungen

Likes

Friends

Sozialkapital

Phänomen

Mobbing

Suizid