

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|---|
| Einführung | 1 |
| Triangulierung der Wirklichkeiten | 2 |
| Zur Funktion dieses Buches | 5 |
| Dank | 5 |

Weltsichten

| | | |
|----------|--|----|
| 1 | Moderne Welten: Geschichte, Entwicklungen, Umwertungen | 7 |
| | <i>Ruben Philipp Wickenhäuser</i> | |
| 1.1 | Die bunte Vielfalt | 8 |
| 1.2 | Das Internet: Eine neue Technik verändert Kommunikation und Gesellschaft | 9 |
| 1.3 | Mobiltelefonie | 20 |
| 1.4 | Spiele | 21 |
| | Weiterführende Literatur | 30 |
| 2 | Politische Welten: Umgang mit neuartigen Medienangeboten | 31 |
| | <i>Grietje Staffelt und Stephan Kolbe</i> | |
| 2.1 | Einleitung | 32 |
| 2.2 | Medienwelt – große Chancen, unterschätzte Risiken | 32 |
| 2.3 | Phänomen Internet: weltweites Angebot, nationales Recht | 35 |
| 2.4 | Die Gefahr der Zensur: Beschränkungen und Verbote sind notwendig | 36 |
| 2.5 | Notwendige Interventionen: Was der Gesetzgeber leisten kann und muss | 37 |
| 2.6 | Fazit: Was getan werden kann – was getan werden muss | 39 |
| | Weiterführende Literatur | 41 |
| 3 | Wissenschaftliche Welten: die Medienwirkungsforschung | 42 |
| | <i>Lothar Mikos</i> | |
| 3.1 | Wirkungstheorien medialer Gewalt | 44 |
| 3.2 | Formen und Mittel der Gewalt | 51 |
| 3.3 | Schlussbemerkung | 55 |
| | Weiterführende Literatur | 56 |
| 4 | Philosophische Welten: Blicke jenseits des Realen | 57 |
| | <i>Wolfgang Bergmann</i> | |
| 4.1 | Grundlagen | 58 |
| 4.2 | Anmerkungen zur technisch-ästhetischen Beschaffenheit der digitalen Medien | 59 |
| 4.3 | Onlinespiele | 60 |
| 4.4 | Virtuelle Omnipotenz | 62 |
| 4.5 | Schlussbemerkung | 62 |

Problemlagen

| | | |
|----------|--|-----|
| 5 | Cyberstalking | 64 |
| | <i>Jens Hoffmann</i> | |
| 5.1 | Definition und Grundlagen des Stalkings | 65 |
| 5.2 | Stalking bei Jugendlichen | 66 |
| 5.3 | Cyberstalking bei Jugendlichen | 67 |
| 5.4 | Ausdrucksformen des Cyberstalkings | 68 |
| 5.5 | Umgang mit Cyberstalking | 69 |
| | Weiterführende Literatur | 70 |
| 6 | Jugendgewalt 2.0: über Cyberbullying und Happy Slapping | 71 |
| | <i>Frank J. Robertz</i> | |
| 6.1 | Merkmale von Cyberbullying | 72 |
| 6.2 | Definition von Cyberbullying | 73 |
| 6.3 | Ausmaß von Cyberbullying | 74 |
| 6.4 | Ausprägungsformen von Cyberbullying | 74 |
| 6.5 | Sonderform Happy Slapping | 75 |
| 6.6 | Wege aus dem Cyberbullying | 77 |
| | Weiterführende Literatur | 78 |
| 7 | Sex sells. Über die Sexualisierung in den Neuen Medien | 79 |
| | <i>Rita Steffes-enn</i> | |
| 7.1 | Einleitung | 80 |
| 7.2 | Internet- und handyrelevante Begriffe | 81 |
| 7.3 | Sexualisierung und Verbreitung von Pornografie in den Neuen Medien | 81 |
| 7.4 | Zugang von Jugendlichen zu Pornografie in Neuen Medien | 83 |
| 7.5 | Kinderpornografie in den Neuen Medien | 91 |
| 7.6 | Die virtuelle Welt als Schnittstelle von Phantasie und Realität? | 97 |
| 7.7 | Empfehlenswerte Schwerpunkte für die Präventionsarbeit | 98 |
| 7.8 | Schlusswort | 100 |
| | Weiterführende Literatur | 100 |
| 8 | Digitale Kämpfe. Über gewalthaltige Computerspiele | 101 |
| | <i>Esther Köhler</i> | |
| 8.1 | Einleitung | 102 |
| 8.2 | Ego-Shooter | 103 |
| 8.3 | E-Sport | 107 |
| 8.4 | Forschungsstand: Auswirkungen gewalthaltiger Computerspiele | 107 |
| 8.5 | Allgemeine Aggressionsforschung | 117 |
| 8.6 | Medienkompetenz und Prävention | 118 |
| | Weiterführende Literatur | 120 |
| 9 | Computerspielsucht | 121 |
| | <i>Carolin N. Thalemann und Ralf Thalemann</i> | |
| 9.1 | Einleitung | 122 |
| 9.2 | Fallbeispiel | 127 |
| 9.3 | Therapeutische Intervention | 129 |
| 9.4 | Prävention | 133 |
| | Weiterführende Literatur | 136 |

| | |
|---|-----|
| 10 Braune Bytes. Über rechtsextreme Hasspropaganda im Internet | 137 |
| <i>Stefan Glaser</i> | |
| 10.1 Multimedialer Hass: ein Jugendschutzproblem | 138 |
| 10.2 Mehr Rücksicht auf Kinder und Jugendliche: die Arbeit von jugendschutz.net | 138 |
| 10.3 Rechtsextremismus im Netz: gegenwärtige Trends | 139 |
| 10.4 Gegenstrategie: Rechtsextremen die Propagandaplattformen im Netz entziehen | 141 |
| 10.5 Medienpädagogische Präventionsarbeit: Ansätze und Erfahrungen aus der Projektarbeit | 142 |
| Weiterführende Literatur | 147 |

Lösungsbeispiele

| | |
|---|-----|
| 11 Jugendschutz in Aktion 1: Arbeitsweise der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) | 149 |
| <i>Michael Grunewald</i> | |
| 11.1 Alterseinstufungen geben Orientierung | 150 |
| 11.2 Die Bedeutung der Alterskennzeichen | 151 |
| 11.3 Wie alles begann | 153 |
| 11.4 Das Prüfverfahren | 154 |
| 11.5 Ein fiktives Beispiel | 155 |
| 11.6 Die Altersfreigaben im Spannungsfeld gesellschaftlicher Debatten | 158 |
| 11.7 Ein Ausflug in andere europäische Länder: das europäische Kennzeichnungssystem PEGI | 159 |
| Weiterführende Literatur | 160 |
| 12 Jugendschutz in Aktion 2: Arbeitsweise der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) | 161 |
| <i>Corinna Bochmann, Wolfram Hilpert und Walter Stauffer</i> | |
| 12.1 Aufgaben und Arbeitsweisen der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien | 162 |
| 12.2 Wann ist mediale Gewalt jugendgefährdend? Das Beispiel Computerspiele | 167 |
| 12.3 Jugendmedienschutz und Medienerziehung | 173 |
| 13 Gangbare Wege. Einige medienpädagogische Implikationen | 176 |
| <i>Dagmar Hoffmann und Angela Ittel</i> | |
| 13.1 Quantitative Nutzung | 180 |
| 13.2 Qualitative Nutzung | 181 |
| 13.3 Medien im Kontext von Entwicklung und Sozialisation | 181 |
| 13.4 Einige medienpädagogische Implikationen | 182 |
| Weiterführende Literatur | 185 |

Anhang

| | |
|---|-----|
| Arbeits- und Infoblätter | 187 |
| 1 Generelle Medienkompetenz | 188 |
| 1.1 Internet | 188 |
| Computer- und Internetvereinbarung | 188 |
| Das Internetgedächtnis 1: »Sammelwut« | 189 |

| | | |
|------------|--|-----|
| | Das Internetgedächtnis 2: »Es vergisst einfach nicht« | 190 |
| | Lösungsblatt zu »Das Internetgedächtnis« | 192 |
| | Recherche im Internet: »Rasender Reporter« | 193 |
| | E-Mail-Storming | 195 |
| | E-Mail und Chat: »Der Teufel hinter dem Vorhang« | 196 |
| 1.2 | Handy | 198 |
| | Handyvereinbarung | 198 |
| | Das moderne Taschenwerkzeug | 199 |
| | Die SMS-Geschichte: Übung zum Textverständnis | 199 |
| | Das Handy als Wahlkabine | 200 |
| 2 | Einzelne Gebiete | 201 |
| 2.1 | Cyberstalking und Cyberbullying | 201 |
| | Grundregeln zum Schutz vor Cyberstalking und Cyberbullying | 201 |
| | Fotos online stellen oder nicht? | 202 |
| 2.2 | Sicherheit und Sexualisierung | 205 |
| | Das Private selbst an die große Glocke hängen 1 | 205 |
| | Das Private selbst an die große Glocke hängen 2 | 206 |
| | Was ist cool im Web? Was ist sexy im Web? | 207 |
| 2.3 | Computerspielsucht und »Killerspiele« | 208 |
| | »Real-Life Tetris«: Übung zum Thema Computerspielsucht | 208 |
| | »Be violent, baby«: Gewalt in Computerspielen | 209 |
| 2.4 | Rechtsextremismus | 210 |
| | Rechtsextreme Seiten | 210 |
| | Meinungsfreiheit kontra Zensur: ein Rollenspiel | 211 |
| | Texte, Bilder und Parolen | 212 |
| 3 | Links und weiterführende Informationen | 213 |
| 3.1 | 25 weiterführende Links | 213 |
| 3.2 | Zusätzliche Unterrichtsmaterialien | 214 |
| | Literatur | 215 |
| | Stichwortverzeichnis | 225 |

Orte der Wirklichkeit

Über Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher.

Killerspiele, Happy Slapping, Cyberbullying,

Cyberstalking, Computerspielsucht ... Medienkompetenz
steigern

Robertz, F.J.; Wickenhäuser, R.P. (Hrsg.)

2010, XVI, 232 S. 70 Abb. in Farbe., Hardcover

ISBN: 978-3-642-02511-2