

Ullrich Dittler / Michael Hoyer (Hrsg.)

Zwischen Kompetenzerwerb und Mediensucht

Chancen und Gefahren des Aufwachsens in
digitalen Erlebniswelten aus medienpsychologischer
und medienpädagogischer Sicht

kopaed (muenchen)
www.kopaed.de

Inhaltsverzeichnis

Ulrich Dittler & Michael Hoyer

Einleitung

7

Sabine Feierabend

Biografien im Wandel

Wie sich Jugendliche die Medienwelt erobern

15

Caroline Roth-Ebner

Miterzieher Medien?

Medienaneignung zwischen Orientierung und Abgrenzung

33

Melanie Raschke

Identitätsentwicklungen in virtuellen Bühnenräumen.

Junge Menschen nutzen neue Medien

47

Britta Neitzel

Wechsel des Leitmediums

Computer statt TV

61

Astrid Herbold

Generation Copy & Paste

oder: Wissenserwerb in Zeiten der Suchmaschine

79

Elmar Stahl

Learning by Design

Potentiale für Lern- und Lehrprozesse im Zeitalter des Web 2.0.

91

Verena Ketter

Das SocialWeb in der Jugendbildung

Ansätze und Modelle der Medienpädagogik

105

Markus Herkersdorf

Spielend zu mehr Kompetenz

Virtuelle Lernwelten im Kontext von beruflichem Handeln und dem Erwerb von Kompetenz

123

<i>Ulrich Wechselberger</i>		
	Serious Games zwischen Spiel und Ernst	135
<i>Markus Breuer</i>		
	Förderungswürdigkeit und -möglichkeiten des elektronischen Sports	147
<i>Danny Kringiel</i>		
	Computerspiellesefähigkeit	
	Ein analytischer Werkzeugkasten – erprobt an einem „Killerspiel“	165
<i>Helmut Lukesch</i>		
	Korrelation oder Kausalität?	
	Aussagemöglichkeiten der Medienwirkungsforschung	177
<i>Tanja Witting</i>		
	Bildschirmspiele sind nicht wirkungslos	205
<i>Rainer Fromm</i>		
	Von der Bilderwelt zum Waffenheld	
	Wenn mediale Gewalt real wird	225
<i>Dirk Baier & Florian Rehbein</i>		
	Computerspielabhängigkeit bei Jugendlichen	
	Erkenntnisse einer deutschlandweiten Repräsentativbefragung	243
<i>Klaus Wölfling</i>		
	Computerspielsucht	
	Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene im Sog der modernen Medien	267
<i>Silvia Kratzer</i>		
	Pathologische Internetnutzung als Begleiterscheinung psychischer Störungen.	275
<i>Judith Hilgers</i>		
	Inszenierte und dokumentierte Gewalt als reale und digitale Erlebniswelt	289
<i>Mara Kurotschka</i>		
	Verschwimmende Grenzen von Realität und Fiktion	
	Eine Analyse von „Deutschland sucht den Superstar“	307
Die Autoren		341