

# Inhalt

*Hans Dieter Erlinger*

Einleitung ..... 7

## Markt

*Karin Böll*

Vernetzte Vermarktungsstrategie anhand eines Beispiels aus der Praxis ..... 13

*Siegmund Grewenig*

Kinder-Medien-Bildschirm-Markt ..... 29

*Gerd Hecker*

Chancen und Perspektiven des europäischen Zeichentrickfilms ..... 35

*Peter Heimes*

Spartenkanäle und ihre Positionierung im Markt „Wie entwickelt sich der elektronische Kiosk?“ ..... 41

*Birgit Hollstein*

Mit Clubkonzepten Kinder fesseln ..... 49

*Thomas Kirchenkamp*

Lern- und Unterhaltungssoftware für Kinder - eine Marktbeobachtung ..... 65

*Horst Stipp*

Gesellschaftliche Veränderungen und die Rolle der Kinder als Konsumenten ..... 73

*Dirk Ulf Stötzel*

Kinderfernsehen: Aktuelle Trends und politische Regulierungen. Kinder, Programm und Werbung ..... 85

## **Kinder - Medien - Kinderkultur**

*Ben Bachmair*

Virtuelle Texte, Bedeutungskonstitution und mediale Vorgaben ..... 101

*Hans Dieter Erlinger*

Kinder und Bilderwelt ..... 117

*Kerstin Eßer*

S-Trickmuster: Zeichentrick-Produktionen für das Kinderfernsehen ..... 125

*Astrid Greve*

Christliche Symbole und das Symbolverständnis von Kindern ..... 139

*Silke Köser*

Die Darstellung der kindlichen Lebenswelt in der Werbung:  
Bunt, piffig, cool!? ..... 163

*Christoph Frey und Ulrike Six*

Kriterien zur Bewertung des „Kinder-Fernsehens“ ..... 177

*Paul-Ludwig Völzing*

Über Fantasie und Kinderfernsehen ..... 197

## **Kinder - Bildschirm - Interaktion**

*Michaela Gille*

Edutainment-Software: Ein neuer Weg des Lernens.  
Über Lern- und Lehrprogramme ..... 207

*Klaus Jürgen Holoch*

Schöne neue Welt? Edutainment und Lernsoftware  
erobern die Kinderzimmer ..... 217

*Uwe Mattusch*

Online-Medien und ihre Bedeutung für die kindliche Lebenswelt ..... 219

Die Autoren ..... 231