

Inhalt

1.	Einleitung	7
2.	Ziele und Aufgaben	13
3.	Leitende Theorien/Projektdesign	17
4.	Methoden	27
5.	Ergebnisse	34
5.1.	Sozialökologie	34
5.1.1.	Gütersloh	35
5.1.1.1.	Skizze der Gütersloher Medienwelten	35
5.1.1.2.	Daten zu den Gütersloher Medienorten	39
5.1.2.	Alverdissen	44
5.1.2.1.	Skizze der Alverdissener Medienwelten	44
5.1.2.2.	Alverdissener Medienorte in Interviewsequenzen	48
5.1.3.	Köln	52
5.1.3.1.	Skizze der Kölner Medienwelten	52
5.1.3.2.	Daten zu den Kölner Medienorten	57
5.1.4.	"Mediengeographien" der jugendlichen Interviewpartner	62
5.1.5.	Sozialräume im Vergleich: Jugend und Medien im Stadt – Land – Gefälle	88
5.2.	Ausgewählte Fallstudien	93
5.2.1.	Bernd, der Vielnutzer	94
5.2.2.	Kathrin, die "Künstlerin"	102
5.2.3.	Heike, die Leseratte	116
5.2.4.	Erwin und die Spielsucht	126
5.2.5.	Dieter, der Horrorfilmcineast	138

5.2.6.	Peter – der "Filmemacher" aus dem Jugendzentrum	156
5.2.7.	Hans, der Computerfreak	168
5.2.8.	Stefan und der Wunsch nach Schönheit und Harmonie	177
5.2.9.	Cornelia, die Gymnasiastin im ländlichen Raum	195
5.2.10.	Carsten, der Hauptschüler vom Lande	207
5.3.	Zur Interpretation der Interviews	218
5.4.	Zusammenfassung der Ergebnisse	248
6.	Sozialpolitische, medienpolitische und medienpädagogische Empfehlungen	257
6.1.	Sozialpolitische Empfehlungen	257
6.2.	Medienpolitische und medienpädagogische Empfehlungen	261
6.2.1.	Außerschulische Jugendarbeit	261
6.2.2.	Außerschulische Erlebnisfelder	265
6.2.3.	Schule	270
6.2.4.	Betrieb	272
7.	Literatur	274
7.1.	Publikationen des Projektes "Jugend und Medien in Nordrhein – Westfalen"	274
7.2.	Praxismaterialien	276
7.3.	Zitierte/verarbeitete Literatur	278