

Inhalt

Vorwort	8
1. Einleitung	11
2. Konzeptualisierung der Vorgehensweise	19
2.1 Forschungsstand.....	19
2.1.1 Jugend im Zeichen der ersten Computerisierungswelle	19
2.1.2 Jugend im Zeichen des Internet.....	22
2.1.3 Mediengenerationen und Perspektiven politischer Partizipation	27
2.2 Konstitutive Fragestellungen	30
2.3 Methodische und methodologische Problemstellung.....	32
2.3.1 Diskursbegriffe.....	32
2.3.2 Diskursanalyse	34
2.3.3 Material.....	37
3. Jugend, Jugendkultur und Jugenddiskurs	40
3.1 Jugend	40
3.2 Jugendkultur.....	45
3.3 Jugendkulturelle Inszenierungspraktiken	50
3.3.1 Stil und Stilisierung.....	50
3.3.2 Protest und Öffentlichkeit	53
3.3.3 Mediengerechte Inszenierung und Inszenierung der Medien	55
3.4 Jugenddiskurs	61

3.5	Topoi und Typisierungen in Jugenddiskursen	67
3.5.1	Jugend als »Opfer«	68
3.5.2	Jugend als »Täter«	70
3.5.3	Jugend als »Hoffnungsträger«.....	73
3.6	Zusammenfassung	75
4.	Topoi der Kulturkritik	78
4.1	Apokalypse und Integration	78
4.1.1	»Apokalyptiker« im Diskurs um Neue Medien.....	79
4.1.2	»Integrierte« im Diskurs um Neue Medien	82
4.1.3	»Apokalyptiker und Integrierte« im direkten Duell	85
4.2	Kulturkritik der Neuen Medien oder neue Medien der Kulturkritik?.....	89
4.3	Der Diskurs um Neue Medien als Typus von Risikokommunikation.....	93
4.4	Zusammenfassung	97
5.	Das Konzept der Generation.....	100
5.1	Generationsbegriffe	100
5.2	Lagerung, Zusammenhang, Einheit	103
5.3	Integration kultureller Gegensätze	105
5.4	Gesellschaftliche Regelung von Zeitlichkeit.....	106
5.5	Gesellschaftliche Regelung von Wissen	109
5.6	Generation, Sozialisation und Wissenserwerb	111
5.7	Generation als gesellschaftliches Deutungsmuster	115
5.8	Zusammenfassung	118
6.	Eine neue Mediengeneration	121
6.1	Von der Generation X zur Generation @.....	121
6.1.1	Der Mythos der politischen Generation	122
6.1.2	Das Problem der Repräsentation.....	124
6.1.3	Mediengenerationen	127

6.2	Mediengeneration oder medial vermittelte Generation	131
6.2.1	Die erste Computergeneration.....	132
6.2.2	Die Netzgeneration.....	134
6.2.2.1	<i>Der populärwissenschaftliche und mediale Diskurs</i>	134
6.2.2.2	<i>Szenereportagen</i>	139
6.2.2.3	<i>Generationsreportagen</i>	145
6.2.3	Generation @ als Selbstdeutung einer Medienkohorte	152
6.2.3.1	<i>Der Begriff der Generation @</i>	152
6.2.3.2	<i>64er Generation</i>	156
6.2.3.3	<i>Erinnerung und Emulation</i>	158
6.3	Typisierungen von Jugend in der Informationsgesellschaft.....	163
6.3.1	Informationsgesellschaft – Zur Theorie einer Metapher	163
6.3.2	Typen der Informationsverwertung	166
6.3.3	Vom Zuschauer zum User.....	167
6.3.4	Vom Zapper zum Surfer.....	169
6.3.5	Otaku – Informationsriese und Wissenszweig	171
6.3.6	Hacker und Cyberpunks	173
6.3.7	Daten-Dandy und Cyberflâneur.....	176
6.3.8	Technik-Entrepreneure.....	177
6.4	Zusammenfassung.....	178
7.	Diskussion und Ausblick.....	183
7.1	Netzgeneration als Deutungsmuster und Diskursstrategie	185
7.2	Netzgeneration als Integration kultureller Gegensätze	187
7.3	Netzgeneration als gesellschaftliche Regelung von Zeitlichkeit.....	189
7.4	Netzgeneration als gesellschaftliche Regelung von Wissen	191
7.5	Ausblick	193
8.	Literatur	195