

## Inhaltsverzeichnis

<i>Ullrich Dittler &amp; Michael Hoyer</i>		
<b>Einleitung</b>		7
<i>Sabine Feierabend</i>		
<b>Biografien im Wandel</b>		
Wie sich Jugendliche die Medienwelt erobern		15
<i>Caroline Roth-Ebner</i>		
<b>Miterzieher Medien?</b>		
Medienaneignung zwischen Orientierung und Abgrenzung		33
<i>Melanie Raschke</i>		
<b>Identitätsentwicklungen in virtuellen Bühnenräumen.</b>		
Junge Menschen nutzen neue Medien		47
<i>Britta Neitzel</i>		
<b>Wechsel des Leitmediums</b>		
Computer statt TV		61
<i>Astrid Herbold</i>		
<b>Generation Copy &amp; Paste</b>		
oder: Wissenserwerb in Zeiten der Suchmaschine		79
<i>Elmar Stahl</i>		
<b>Learning by Design</b>		
Potentiale für Lern- und Lehrprozesse im Zeitalter des Web 2.0.		91
<i>Verena Ketter</i>		
<b>Das SocialWeb in der Jugendbildung</b>		
Ansätze und Modelle der Medienpädagogik		105
<i>Markus Herkersdorf</i>		
<b>Spielend zu mehr Kompetenz</b>		
Virtuelle Lernwelten im Kontext von beruflichem Handeln und dem Erwerb von Kompetenz		123

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