

Inhalt

Vorwort.....	9
1. <i>Judith Bug und Matthias Karmasin</i> Telekommunikation und Jugendkultur. Eine Einführung in die Probleme und Aufgaben des Forschungsfeldes.....	11
2. <i>Uwe Hasebrink</i> Konvergenz aus Nutzerperspektive. Zur Integration neuer Medien in die Nutzungsmuster von Jugendlichen.....	29
3. <i>Carsten Winter</i> Die konvergente Re-Artikulation von Jugendkulturen im Spannungsfeld zwischen spielerischen Taktiken und kommerziellen Strategien.....	47
4. <i>Hardy Dreier und Susanne Kubisch</i> Let's play the games. Angebot und Nutzung von Bildschirmspielen.....	77
5. <i>Ingrid Paus-Hasebrink</i> Neue Formen der Kinder(medien)kultur. Das Zusammenspiel von Fernsehserie und Computerspielangeboten am Beispiel Pokémon.....	95
6. <i>Claudia Orthmann</i> Jugendliche im Chat. Spaß bei der computervermittelten Kommunikation.....	109

7.	<i>Joachim R. Höflich und Julian Gebhardt</i> Mehr als nur ein Telefon. Jugendliche, das Handy und SMS.....	125
8.	<i>Iris Eisenbürger und Waldemar Vogelgesang</i> Jukebox Internet. Ein Beitrag zum Tauschverhalten und Rechtsbewusstsein studentischer MP3-NutzerInnen.....	145
9.	<i>Friedrich Krotz</i> Die Mediatisierung der Lebensräume von Jugendlichen. Perspektiven für die Forschung	167
	Angaben zu den Autorinnen und Autoren	185