

Inhaltsverzeichnis

Einführung	1
Triangulierung der Wirklichkeiten	2
Zur Funktion dieses Buches	5
Dank	5

Weltsichten

1	Moderne Welten: Geschichte, Entwicklungen, Umwertungen	7
	<i>Ruben Philipp Wickenhäuser</i>	
1.1	Die bunte Vielfalt	8
1.2	Das Internet: Eine neue Technik verändert Kommunikation und Gesellschaft	9
1.3	Mobiltelefonie	20
1.4	Spiele	21
	Weiterführende Literatur	30
2	Politische Welten: Umgang mit neuartigen Medienangeboten	31
	<i>Grietje Staffelt und Stephan Kolbe</i>	
2.1	Einleitung	32
2.2	Medienwelt – große Chancen, unterschätzte Risiken	32
2.3	Phänomen Internet: weltweites Angebot, nationales Recht	35
2.4	Die Gefahr der Zensur: Beschränkungen und Verbote sind notwendig	36
2.5	Notwendige Interventionen: Was der Gesetzgeber leisten kann und muss	37
2.6	Fazit: Was getan werden kann – was getan werden muss	39
	Weiterführende Literatur	41
3	Wissenschaftliche Welten: die Medienwirkungsforschung	42
	<i>Lothar Mikos</i>	
3.1	Wirkungstheorien medialer Gewalt	44
3.2	Formen und Mittel der Gewalt	51
3.3	Schlussbemerkung	55
	Weiterführende Literatur	56
4	Philosophische Welten: Blicke jenseits des Realen	57
	<i>Wolfgang Bergmann</i>	
4.1	Grundlagen	58
4.2	Anmerkungen zur technisch-ästhetischen Beschaffenheit der digitalen Medien	59
4.3	Onlinespiele	60
4.4	Virtuelle Omnipotenz	62
4.5	Schlussbemerkung	62

Problemlagen

5	Cyberstalking	64
	<i>Jens Hoffmann</i>	
5.1	Definition und Grundlagen des Stalkings	65
5.2	Stalking bei Jugendlichen	66
5.3	Cyberstalking bei Jugendlichen	67
5.4	Ausdrucksformen des Cyberstalkings	68
5.5	Umgang mit Cyberstalking	69
	Weiterführende Literatur	70
6	Jugendgewalt 2.0: über Cyberbullying und Happy Slapping	71
	<i>Frank J. Robertz</i>	
6.1	Merkmale von Cyberbullying	72
6.2	Definition von Cyberbullying	73
6.3	Ausmaß von Cyberbullying	74
6.4	Ausprägungsformen von Cyberbullying	74
6.5	Sonderform Happy Slapping	75
6.6	Wege aus dem Cyberbullying	77
	Weiterführende Literatur	78
7	Sex sells. Über die Sexualisierung in den Neuen Medien	79
	<i>Rita Steffes-enn</i>	
7.1	Einleitung	80
7.2	Internet- und handyrelevante Begriffe	81
7.3	Sexualisierung und Verbreitung von Pornografie in den Neuen Medien	81
7.4	Zugang von Jugendlichen zu Pornografie in Neuen Medien	83
7.5	Kinderpornografie in den Neuen Medien	91
7.6	Die virtuelle Welt als Schnittstelle von Phantasie und Realität?	97
7.7	Empfehlenswerte Schwerpunkte für die Präventionsarbeit	98
7.8	Schlusswort	100
	Weiterführende Literatur	100
8	Digitale Kämpfe. Über gewalthaltige Computerspiele	101
	<i>Esther Köhler</i>	
8.1	Einleitung	102
8.2	Ego-Shooter	103
8.3	E-Sport	107
8.4	Forschungsstand: Auswirkungen gewalthaltiger Computerspiele	107
8.5	Allgemeine Aggressionsforschung	117
8.6	Medienkompetenz und Prävention	118
	Weiterführende Literatur	120
9	Computerspielsucht	121
	<i>Carolin N. Thalemann und Ralf Thalemann</i>	
9.1	Einleitung	122
9.2	Fallbeispiel	127
9.3	Therapeutische Intervention	129
9.4	Prävention	133
	Weiterführende Literatur	136

10 Braune Bytes. Über rechtsextreme Hasspropaganda im Internet	137
<i>Stefan Glaser</i>	
10.1 Multimedialer Hass: ein Jugendschutzproblem	138
10.2 Mehr Rücksicht auf Kinder und Jugendliche: die Arbeit von jugendschutz.net	138
10.3 Rechtsextremismus im Netz: gegenwärtige Trends	139
10.4 Gegenstrategie: Rechtsextremen die Propagandaplattformen im Netz entziehen	141
10.5 Medienpädagogische Präventionsarbeit: Ansätze und Erfahrungen aus der Projektarbeit	142
Weiterführende Literatur	147

Lösungsbeispiele

11 Jugendschutz in Aktion 1: Arbeitsweise der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)	149
<i>Michael Grunewald</i>	
11.1 Alterseinstufungen geben Orientierung	150
11.2 Die Bedeutung der Alterskennzeichen	151
11.3 Wie alles begann	153
11.4 Das Prüfverfahren	154
11.5 Ein fiktives Beispiel	155
11.6 Die Altersfreigaben im Spannungsfeld gesellschaftlicher Debatten	158
11.7 Ein Ausflug in andere europäische Länder: das europäische Kennzeichnungssystem PEGI	159
Weiterführende Literatur	160
12 Jugendschutz in Aktion 2: Arbeitsweise der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)	161
<i>Corinna Bochmann, Wolfram Hilpert und Walter Staufer</i>	
12.1 Aufgaben und Arbeitsweisen der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien	162
12.2 Wann ist mediale Gewalt jugendgefährdend? Das Beispiel Computerspiele	167
12.3 Jugendmedienschutz und Medienerziehung	173
13 Gangbare Wege. Einige medienpädagogische Implikationen	176
<i>Dagmar Hoffmann und Angela Ittel</i>	
13.1 Quantitative Nutzung	180
13.2 Qualitative Nutzung	181
13.3 Medien im Kontext von Entwicklung und Sozialisation	181
13.4 Einige medienpädagogische Implikationen	182
Weiterführende Literatur	185

Anhang

Arbeits- und Infoblätter	187
1 Generelle Medienkompetenz	188
1.1 Internet	188
Computer- und Internetvereinbarung	188
Das Internetgedächtnis 1: »Sammelwut«	189

	Das Internetgedächtnis 2: »Es vergisst einfach nicht«	190
	Lösungsblatt zu »Das Internetgedächtnis«	192
	Recherche im Internet: »Rasender Reporter«	193
	E-Mail-Storming	195
	E-Mail und Chat: »Der Teufel hinter dem Vorhang«	196
1.2	Handy	198
	Handyvereinbarung	198
	Das moderne Taschenwerkzeug	199
	Die SMS-Geschichte: Übung zum Textverständnis	199
	Das Handy als Wahlkabine	200
2	Einzelne Gebiete	201
2.1	Cyberstalking und Cyberbullying	201
	Grundregeln zum Schutz vor Cyberstalking und Cyberbullying	201
	Fotos online stellen oder nicht?	202
2.2	Sicherheit und Sexualisierung	205
	Das Private selbst an die große Glocke hängen 1	205
	Das Private selbst an die große Glocke hängen 2	206
	Was ist cool im Web? Was ist sexy im Web?	207
2.3	Computerspielsucht und »Killerspiele«	208
	»Real-Life Tetris«: Übung zum Thema Computerspielsucht	208
	»Be violent, baby«: Gewalt in Computerspielen	209
2.4	Rechtsextremismus	210
	Rechtsextreme Seiten	210
	Meinungsfreiheit kontra Zensur: ein Rollenspiel	211
	Texte, Bilder und Parolen	212
3	Links und weiterführende Informationen	213
3.1	25 weiterführende Links	213
3.2	Zusätzliche Unterrichtsmaterialien	214
	Literatur	215
	Stichwortverzeichnis	225