
0	Einleitung	9
1	Theoretisch-methodologische Vorüberlegungen	19
1.1	Geschichten und ihre Medialität.....	19
1.2	Literaturwissenschaft und Medienkulturwissenschaften.....	24
1.3	Rezeptionsforschung im Rahmen des interdisziplinären Forschungsverbundes Medienkulturwissenschaften	32
1.4	Forschungsannahmen und Forschungsinteresse.....	39
1.5	Untersuchungsmethoden und Untersuchungsablauf.....	42
1.5.1	Produktebene.....	43
1.5.2	Rezipientenebene	43
2	Bildschirmspiele in der heutigen Medienwelt von Kindern: Stand der Forschung	53
2.1	Mediengesellschaft - Mediensozialisation - Medienwelt.....	53
2.2	Verbreitung und Nutzung des Medienangebotes	57
2.3	Die Computerisierung der Lebens- bzw. Medienwelt.....	63
2.4	Bildschirmspiele in der medienpädagogischen Forschung	68
2.4.1	Kategorisierungen von Bildschirmspielen	71
2.4.2	Stellenwert der Bildschirmspiele im Alltag und Spielvorlieben.....	77
2.4.3	Faszinationskraft und Kompetenzanforderungen von Bildschirmspielen.....	80
2.5	Bildschirmspiele im Blickfeld von Literaturwissenschaft und Literaturdidaktik	86
2.5.1	Ansätze zur Analyse der Textstrukturen von Bildschirmspielen.....	89
2.5.1.1	Erzählen in Abenteuerspielen.....	95
2.6	Offene Fragen und Anknüpfungspunkte	97
3	Rezeptionsorientierte Analyse von Detektivgeschichten auf CD-ROM	99
3.1	Überlegungen zur Produktauswahl.....	99
3.2	Detektivgeschichten für Kinder	100
3.2.1	Terminologie und typologische Ansätze	102

3.2.2	Detektivgeschichten auf CD-ROM: das Angebot auf dem Markt	107
3.2.3	Kennzeichen von Detektivgeschichten auf CD-ROM	110
3.2.3.1	<i>Kommissar Kugelblitz: Vermisst am Mississippi</i>	113
3.2.3.2	<i>Barbie als Detektivin: Geheimnis Strandhotel</i>	114
3.2.3.3	<i>Der Schatz von Venedig</i>	115
3.2.3.4	<i>Die drei ???: Das Geheimnis des Magiers</i>	117
3.2.3.5	<i>Ein Fall für dich und das Tiger-Team: Das Geheimnis der goldenen Mumie</i>	118
3.2.3.6	<i>Die Knickerbocker-Bande ... und du übernimmst den Fall: Verschwunden im Saurierland</i>	119
3.2.3.7	<i>Fünf Freunde auf Entführungsjagd</i>	120
3.2.3.8	<i>4 1/2 Freunde</i>	121
3.2.3.9	<i>Die Pfefferkörner : Abenteuer im Internet – Cem unter Verdacht</i>	122
3.2.3.10	<i>TKKG: Der Fälscherbande auf der Spur</i>	123
3.2.4	Erste Ergebnisse im Überblick und offene Fragen.....	125
3.3	Theoretische Überlegungen zur Analyse im Kontext des Forschungsverbundes Medienkulturwissenschaften	127
3.3.1	Spielen - Spiel - Spieler	127
3.3.2	Hypertext - Hypermedia - Hyperfiction	129
3.3.3	Strukturanalytische Überlegungen.....	134
3.4	<i>Der Fälscherbande auf der Spur - ein Analysebeispiel</i>	145
3.4.1	Intro.....	147
3.4.2	Räume	148
3.4.3	Figuren	154
3.4.4	Gegenstände und Indizien	157
3.4.5	Handlungsverlauf	158
3.4.6	Spieler	161
3.4.7	Erzählordnung - Erzähldauer - Erzählfrequenz - Erzählinstanzen- Erzählende Figuren	164
3.4.8	Visuelle und auditive Elemente.....	167
3.4.9	Diskursstrukturen.....	171
3.4.10	Ästhetische Qualität - ästhetische Erfahrung	175

4	Rezeption und Wahrnehmung einer hypermedialen Detektivgeschichte vor dem Hintergrund der Medien-Orientierung und Geschlechtsspezifik	179
4.1	Die Erhebung in vier Schulklassen.....	179
4.2	Die Medienwelten der Familien nach Elternangaben.....	180
4.2.1	Mediengeräte und Speichermedien in den Familien.....	181
4.2.2	Medienbesitz der befragten Kinder.....	186
4.2.3	Die Mediennutzung der Familien in der Freizeit.....	188
4.2.3.1	Mediennutzung der Kinder.....	189
4.2.3.2	Beurteilung der kindlichen Mediennutzung.....	191
4.2.3.3	Die Mediennutzung der Eltern.....	193
4.2.3.4	Eltern und Vorbildfunktion.....	195
4.3	Die Medien-Orientierungen der Sechstklässler und ihre Medien-Präferenzen nach eigenen Angaben.....	197
4.3.1	Medienbesitz und Mediennutzung der befragten Kinder.....	197
4.3.2	Gruppenbildung aufgrund der Mediennutzung.....	202
4.3.3	Genrepräferenzen, Lieblingstexte und TKKG-Kenntnisse.....	209
4.3.3.1	Lieblingssendungen im Fernsehen.....	210
4.3.3.2	Lieblingssketten.....	211
4.3.3.3	Lieblingbücher.....	211
4.3.3.4	Lieblingsspiele.....	213
4.3.3.5	Bekanntheit und Beliebtheit von TKKG.....	214
4.4	Parasoziale Interaktionen: das Verhältnis der Spieler zu den Figuren.....	216
4.4.1	Rollenübernahme - Identifikationsmuster.....	217
4.4.1.1	Vorformen der Rollenübernahme.....	219
4.4.1.2	Die Identifikationsmuster <i>Substitution, Projektion</i> und <i>Empathie</i> im Umgang mit gedruckten, auditiven und audiovisuellen Texten.....	220
4.4.1.3	Die Identifikationsmuster <i>Substitution, Projektion</i> und <i>Empathie</i> im Umgang mit Bildschirmspielen.....	222
4.4.1.4	Die Identifikationsmuster <i>Substitution, Projektion</i> und <i>Empathie</i> im Umgang mit <i>Der Fälscherbande auf der Spur</i>	225
4.4.2	Analytische versus involvierte Rezeption und Involviertheit.....	227

4.4.2.1	Analytische versus involvierte Rezeption	229
4.4.2.2	Involviertheit	231
4.5	Spannung, Interaktivität und andere Rezeptionserfahrungen	237
4.5.1	Spannung - Neugier - Überraschung - Erfolg	238
4.5.2	Spannung in Abhängigkeit von „Beziehung“ und Interaktivität	240
4.5.3	Interaktivität und Kompetenzerlebnis	242
4.5.4	Auditive und visuelle Elemente	244
4.5.5	Zeit	248
4.6	Navigationskompetenz als Element von Medienkompetenzen - Wer navigiert am erfolgreichsten durch die Geschichte?	251
4.7	Schreibkompetenzen - Wer schreibt die beste Geschichte?	262
4.8	Zentrale Ergebnisse im Überblick	271
5	Einblicke in den Deutschunterricht - Forderungen an die Didaktik und Bildungspolitik	279
5.1	Interviews mit den beteiligten Deutschlehrern	279
5.1.1	Die literarische Sozialisation und Mediensozialisation der Lehrpersonen	279
5.1.2	Der Einfluss der literarischen Sozialisation und Mediensozialisation auf das unterrichtliche Handeln	283
5.1.3	Das Wissen um Medien-Orientierungen und die Beurteilung von Eltern- und Schülerwünschen	284
5.1.4	Medienkompetenz und Deutschunterricht aus Sicht der Deutschlehrer	289
5.2	Didaktik und Bildungspolitik sind gefragt	290
	Verzeichnis der Abbildungen und Tabellen	293
	Anhang	299
	Literaturverzeichnis	327