

Inhaltsverzeichnis

1 Die Entwicklung der Medien im geschichtlichen Kontext	1
1.1 Videoeinleitung	1
1.2 Der Medienbegriff und die Mediatisierung/Medialisierung	1
1.3 Die Medien in der Lebenswelt des 19. Jahrhunderts	6
1.4 Medien im 20. und 21. Jahrhundert	10
1.4.1 Übertragung durch Audio (Telefon, Grammophon und Radio)	11
1.4.2 Die visuellen und die audiovisuellen Medien. (Fotografie, Video und Fernsehen)	15
1.4.3 Von den analogen zu den digitalen Medien (Computer, Handy)	20
1.4.4 Zusammenfassung zur historischen Medienentwicklung	24
1.5 Die Mediatisierung der Gesellschaft	29
1.5.1 Die Globalisierung der Medien	29
1.5.2 Die Medienentwicklung als Beschleunigung	32
1.5.3 Die Ausdifferenzierung und Vernetzung des Mediensystems	33
1.6 Medialisierung und Wahrnehmung der Realität	34
1.6.1 Medialisierung als Erweiterung der Welterfahrung	35
1.6.2 Medien und die Entwicklung von virtuellen künstlichen Welten	38
1.6.3 Das Web 2.0 und die Folgen	40
1.7 Ausblick	45
Literatur	46

2 Die bewahrpädagogische Medienkritik	49
2.1 Videoeinleitung	49
2.2 Die Kritik der Medien beginnt im 18. Jahrhundert mit J. J. Rousseau	49
2.3 Die Kritik an der „Schundliteratur“	52
2.4 Die Kritik an den audiovisuellen Medien	54
2.5 Das Verschwinden der Kindheit	57
2.6 Die Kritik an den digitalen Medien	63
2.7 Kritische Überlegungen zur Bewahrpädagogik	69
2.8 Medien als Ressourcen im digitalen Alltag	70
2.9 Ein Fazit zur Problematik der Bewahrpädagogik	75
Literatur	78
3 Jugendliche Mediennutzer und -nutzerinnen in der digitalen Welt . .	81
3.1 Videoeinleitung	81
3.2 Die Mediennutzung – empirische Daten	81
3.3 Das Konzept der „Digital Natives“	88
3.4 Kindheit als „Medienkindheit“	96
3.5 Soziale Unterschiede in der Mediennutzung	100
3.6 Die Mediennutzung im Web 2.0	108
3.7 Wie sich das Medienpublikum verändert	111
3.8 Performative Selbstdarstellung im Rahmen von Medien- und Ereignistexten	114
Literatur	117
4 Das digitale Interface und seine gesellschaftlichen Auswirkungen . .	121
4.1 Das Videoeinleitung	121
4.2 Der gesellschaftliche Wandel im Zusammenhang mit der Digitalisierung	123
4.3 Die Veränderungen der Arbeitsgesellschaft	128
4.4 Beruf und Arbeit verändern ihren Status	131
4.5 „Identitätsarbeit“ als neue Form der Arbeit im Alltag von Heranwachsenden	137
4.6 Die Familie als sozialer Heimathafen	144
4.7 Das Konzept der Erlebnisgesellschaft	148
4.8 Die Segmentierung nach gesellschaftlichen Milieus	151
Literatur	160

5	Gewalt und Risiken der Mediennutzung	163
5.1	Videoeinleitung	163
5.2	Perspektiven der Aggressionsforschung	167
5.3	Ist „aggressives Verhalten“ per se negativ zu werten?	174
5.4	Computerspiele sind nicht allein aus der Gewaltperspektive zu betrachten	177
5.5	Die Gefahren der sozialen Medien	183
	Literatur	191
6	Medienkompetenz und Medienbildung im digitalen Zeitalter	193
6.1	Videoeinleitung	193
6.2	Die Diskussion um die Medienkompetenz	194
6.3	Das Konzept der Medienbildung	208
6.4	Die Auseinandersetzung mit den „digitalen Lebensstilen“	215
6.5	Medienpädagogische Handlungsräume als partizipative Räume	220
6.6	Das Konzept von „Digital Citizenship“	222
6.7	Politische Partizipation und digitale Medien	227
	Literatur	234
7	Die medienpädagogische Praxis im digitalen Zeitalter	237
7.1	Videoeinleitung	237
7.2	Der Umgang mit Zeichen und die Frage des Programmierens	239
7.3	„Third Spaces“: MakerSpace und Fablabs als digitale Lern- und Experimentierräume	245
7.4	WebQuest als authentische Auseinandersetzung mit dem Internet	251
7.5	Visuell-ästhetische Praktiken: Mythen, Manipulation von Bildern und Memes	256
7.6	Das Spiel mit den „Memen“	265
7.7	Selbstdarstellung und Kuratieren von Identitätswürfen	270
7.8	Medienpädagogik: bewahren oder ermutigen	278
7.9	Professions- und bildungspolitische Fragen der Medienpädagogik	282
7.10	Die medienpädagogische Forschung	292
	Literatur	300