

Ralf Vollbrecht

Jugendmedien

Niemeyer

Inhaltsverzeichnis

1. Näherungen	1
1.1. Funktionen von Medien im Jugendalter	2
1.2. Mediennutzung und Freizeitaktivitäten Jugendlicher	5
1.3. Nutzungsdauer von Medien	8
1.4. Medienreichweite	10
1.5. Subjektive Wichtigkeit von Medien für Jugendliche	11
1.6. Medienimages	13
2. ‚Alte‘ Medien: Trends und Deutungen	15
2.1. Neue Wahrnehmungsweisen	15
2.1.1. Die Beschleunigung der Medien	15
2.1.2. Inklusion in virtuelle Welten und postmoderne Ironisierung	16
2.2. Hörfunk und Fernsehen	19
2.3. Video	25
2.4. Kino	26
2.5. Lesen	31
2.5.1. Tageszeitungen	31
2.5.2. Bücher	33
2.6. Manga und Anime	37
3. Neue Informations- und Kommunikationstechnologien	42
3.1. Computerspiele	42
3.2. Weitere Computeranwendungen	46
3.3. Vernetzte Medienwelten	47
3.3.1. Internet	48
3.3.2. Online-Computerspiele und Multi-User-Spiele	49
3.3.3. „Napster“: MP3-Musik-Downloads	50
3.4. Kommunikative Netz-Dienste: News - Chats - Email	51
3.4.1. News/Newsgroups	51
3.4.2. Chats und Email	52
3.4.3. Besonderheiten virtueller Schriftkommunikation	54
3.5. Pager und Mobiltelefone	58

VI

4. Selbstsozialisation in virtuellen Welten	61
4.1. Die Bedeutung von Peergroups und Jugendkulturen für die Mediensozialisation.	61
4.2. Identitätsfindung und Sinnstiftung in virtuellen Weiten.	65
4.3. Horrorvideo-Fans.	69
4.4. „Boygroups" als Projektionsflächen.	73
4.5. Parasoziale Interaktion.	74
4.6. Virtuelle Stars.	76
5. Werbung und Konsum.	78
6. Förderung von Medienkompetenz.	92
7. Literatur.	97