

Wolfgang Bergmann

Computer- kids

*Die neue Generation
verstehen lernen*

KREUZ

Inhalt

Vorwort	
Kinderspiel und Computer	9

TEIL I

Zwischen Computer, Welt und Spielzeug

1. Kapitel	
Rausch und Schock im Computerspiel	21
2. Kapitel	
Dominic und seine Spielgefährten	33
3. Kapitel	
Roland und eine Welt aus imaginären Dingen	41
4. Kapitel	
Kindheit vor vierzig Jahren - ein Gegenbild	54
5. Kapitel	
Im Internet - ein grenzenloses Feld	73
6. Kapitel	
Kommunikationen im Internet: Ich suche und suche ...	84
7. Kapitel	
Kommunikationen, was heißt das?	89

8. Kapitel Kompromiß mit dem Chaos	97
9. Kapitel Christmas im Internet - eine kleine sentimentale Geschichte	108
10. Kapitel Brauchen wir in Zukunft überhaupt noch Lehrer? Eine Anmerkung	113
TEIL II	
Die Kinder und die Multimedia-Welt	
11. Kapitel Kinderwelt Kaufhaus	121
12. Kapitel Techno: Bis an die Grenze, und dann immer weiter . . .	141
13. Kapitel Pille, Rausch und Glück - Ein Selbstversuch mit Ecstasy	160
14. Kapitel Kinder, Idole, Vorbilder	167
15. Kapitel Zwei Beispiele: Michael Jackson und Madonna	188

16. Kapitel	
Was wird aus den Vätern?	
Ein abschließendes Gespräch des Autors mit sich selbst	206
Quellennachweis	218