

# Kult ums Kind

Großwerden  
in der  
Kaufrauschglitzerzcybergesellschaft

# Inhalt

Vorwort . . . . .	7
-------------------	---

## 1. Neue Koordinaten zwischen Pampers und Internet

Schöne neue Kindheit? . . . . .	9
Die jungen Weisen aus dem Morgen-Land . . . . .	15
Wunderkinder? Zombie-Kids? . . . . .	19

## 2. Wunder Kind – Produkt des Technikzeitalters

Vom Kinderwunsch zum Wunschkind – Eine schwere Geburt . . . . .	23
König Kind – Verurteilt, früh reif zu sein . . . . .	26
Die Enthronung der Eltern. Das Mündel muß Vor- mund sein . . . . .	34
Multimedia-Kindheit in der Knopfdruckgesellschaft . . .	39

## 3. Früh reif, früh reich, früh durchschaut – Zielgruppe gläsernes Kind

Methoden der Kinderforschung. . . . .	43
Marketing von der Wiege an. . . . .	49
Frühe Markenmagie . . . . .	55
Durchsetzungsstrategien. . . . .	59
Inventur im Kinderzimmer . . . . .	63
Die anderen Opfer des Kinderkults: Eltern ohne Spiel- raum. . . . .	69

#### 4. Trau keinem über dreizehn – Der Kult und die Folgen

Geschäfte mit dem König der Löwen . . . . .	74
Kult-Arena Fun Club . . . . .	78
Mode – Stilisierte Kid-Kultur . . . . .	84

#### 5. Kindheit unter Strom – Kinder und Medien

Auf Flimmern konditioniert . . . . .	90
Früher Freund Fernseher . . . . .	93
Videospiele – Einstiegsdroge in die Cyberwelt . . . . .	99
Rettungsringe bereithalten! Fulltime-Job Medienerziehung. . . . .	108
Blut, Gemetzel, Krieg – Kinderaugen und Gewalt . . . . .	114

#### 6. Neue Technologien – Kinder als Experten

Die finale elektronische Offensive: Computer. . . . .	122
Digitale Faszination . . . . .	127
Edutainment contra Erziehungsnotstand . . . . .	134
Kinder als Experten . . . . .	143

#### 7. Fortschritt nach Digitalien

Schnelle Hirne – Sinnesflimmern und geheimer Lehrplan	150
Verarmung der Sinne. . . . .	156
Verlust der Wirklichkeit. . . . .	164
Strategien für die Cyberwelt . . . . .	168
Anmerkungen . . . . .	172
Weiterführende Literatur . . . . .	173