

**DON TAPSCOTT**

# **Net Kids**

**DIE DIGITALE GENERATION**

**EROBERT WIRTSCHAFT**

**UND GESELLSCHAFT**

**GABLER**

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort \_\_\_\_\_ 7

## 1 Net Kids – Die Generation N revolutioniert Wirtschaft und Gesellschaft 15

Die Kinder des digitalen Zeitalters _____	16
Was machen Kinder mit Computern? _____	19
Was machen die Computer mit den Kindern? _____	22
Kinder in der interaktiven Welt _____	24
Digitales Spielen _____	25
Paradies mit Schwachstellen _____	26
Wertvorstellungen der Netz-Generation _____	26
Die Generation N verändert die Wirtschaft _____	27
Aufwachsen ohne digitale Medien _____	30
Steht ein Generationenkrieg bevor? _____	32

## 2 Wer ist die Netz-Generation? 35

Demographie und Technologie _____	36
Der Babyboom _____	38
Die Babyboomer werden zur Fernseh-Generation _____	39
Die geburtenschwachen Jahrgänge _____	40
Das Echo auf den Babyboom _____	42
Das Echo formiert sich zur Netz-Generation _____	43
Internet und andere interaktive Technologien _____	46
Das Netz: Gegenstück zum Fernsehen _____	47
„Netz frisst Fernsehen“ _____	49
Tod durch Ertrinken im Cyberspace _____	55
Warum eigentlich nicht Generation Y? _____	58

## 3 Der Generationensprung 59

Kinder – die Autoritäten von heute _____	60
Eine Technologie „wie die Luft zum Atmen“ _____	63
Warum es Kinder leichter haben _____	66
Die Abkühlung des Computers _____	69
Was wird aus der Generationenkluft? _____	70
Vier Grundkonflikte mit der Generation N _____	76
Wege zur Versöhnung _____	81
Enkelin hilft Großmutter ins Internet _____	82

<b>4</b>	<b>Die neue Interaktionskultur</b>	<b>87</b>
	Gemeinschaften der Netz-Generation _____	88
	Cyberfamilien und Cyberfreunde _____	94
	Die Sprache der Netz-Generation _____	96
	Megans Cybersmileys _____	99
	„Netiquette“ _____	99
	Zehn kulturelle Merkmale der Netz-Generation _____	103
	Das Medium bestimmt die Kultur _____	117
	Übertragungsmethoden und sozialer Austausch _____	118
	Zines, Video-Zines und E-Zines _____	121

<b>5</b>	<b>Wie die Netz-Generation denkt I</b>	<b>127</b>
	Drei Eindrücke _____	129
	Mut zum Widerspruch _____	131
	Selbstwertgefühl _____	134
	Die multiple Persönlichkeit _____	141
	Intelligenz _____	144
	Räumliches Orientierungsvermögen _____	149
	Denken auf mehreren Ebenen _____	151

<b>6</b>	<b>Wie die Netz-Generation denkt II</b>	<b>155</b>
	„Sie kleben am Bildschirm ...“ _____	156
	Geringe Konzentrationsfähigkeit? _____	159
	Kinder können grausam sein _____	162
	Eitelkeit? _____	165
	Gestreßt oder entspannt? _____	166
	Netzsüchtig? _____	168
	Caleb Murphys Entzugstagebuch _____	171

<b>7</b>	<b>Wie die Netz-Generation lernt</b>	<b>175</b>
	Lernen in der Wissensgesellschaft _____	178
	Altes, frontales Lernen _____	180
	Sechs Wahrheiten und sechs Fehlschlüsse _____	182
	Wege zum interaktiven Lernen _____	191
	MaMaMedia: neue Lernprodukte _____	205
	Die Schulen und Universitäten von morgen _____	207
	Lehrer als Motivatoren und Förderer _____	211

<b>8</b>	<b>Wie die Netz-Generation spielt und kreativ ist</b>	<b>217</b>
	Spaß im Cyberspace _____	217
	Spiele sind produktiv _____	217
	Interaktive Spiele und Videospiele _____	218
	Jungen und Mädchen spielen unterschiedlich _____	225
	Mehr als Brieffreundschaften _____	229
	Flirten und Verlieben im Netz _____	230
	Chatten über Sexualität _____	233
	Das Autokino des Digitalzeitalters _____	235
	Spiele im MUD _____	236
	Nicht nur Engel _____	240
	Neulinge im Netz: eine gute Zielscheibe _____	242
	Eldorado der Hacker _____	243

<b>9</b>	<b>Wie die Netz-Generation kauft und konsumiert</b>	<b>245</b>
	Fünf neue Aspekte für das Marketing _____	248
	Wachstum des Cyberhandels _____	253
	Beziehungsmarketing wird wichtiger _____	255
	Was wird aus der Marke? _____	257
	Werbung und die Netz-Generation _____	261
	Beworbene Net Kids, Ethik und Kontrolle _____	264
	Einzelhandel und Branchen neu erfinden _____	268
	Die neuen Konsumgewohnheiten _____	269

<b>10</b>	<b>Die Netz-Generation in Wirtschaft und Arbeitsleben</b>	<b>277</b>
	Zehn Trends _____	279
	Die Netz-Generation teilt ihr Wissen _____	287
	Web-Page-Designerin mit 15 Jahren _____	290
	Telemonitoring _____	293
	Das Arbeitsszenario der Zukunft _____	295
	Unternehmertum nach Art der Netz-Generation _____	298
	Die „Führungskraft“ der Zukunft _____	301
	Drei neue Imperative _____	306

<b>11</b>	<b>Die Netz-Generation und die Familie</b>	<b>311</b>
	Gegen die Spaltung der Familien _____	311
	Neue Gefahren für Eltern _____	313
	Erfahrungen mit nichtkindgerechten Inhalten _____	314
	Netzkundige Familien _____	317

Die Filter-Software als Lösung? _____	318
Verführer im Netz? _____	321
Wahrung der Privatsphäre des Kindes _____	323
Die offene Familie _____	326

## **12 Die digitale Kluft 333**

Habenichtse, Unwissende und Nichtstuer _____	333
Universeller Zugang in den Schulen? _____	338
Die neue Verantwortung der Wirtschaft _____	341
Computercenter in den Gemeinden _____	342
Neue Angebote im Einkaufszentrum _____	343
Kidzonline: Eltern werden aktiv _____	344
Plugged-in: ein Modell für die Zukunft _____	346
Unterstützung durch Unternehmen _____	349

## **13 Zukunftsmusik: Wer gibt den Ton an? 353**

Die Ideologie der Netz-Generation _____	354
Die Werte der Netz-Generation _____	360
Radikaler Wandel der Institutionen _____	364
Von der Technologie- zur Kinderrevolution _____	366
Vier Szenarien der Zukunft _____	368
Steht die Explosion der Generationen bevor? _____	371
Interaktivität und Radikalisierung _____	377
Der Weg zur interaktiven Demokratie _____	379
Auf die Netz-Generation hören! _____	382

**Anmerkungen** \_\_\_\_\_ 384

**Literatur** \_\_\_\_\_ 393

**Glossar** \_\_\_\_\_ 397

**Internet-Adressen und mehr** \_\_\_\_\_ 401

**Der Autor** \_\_\_\_\_ 405