

19-4-24

Werner Glogauer

Die neuen Medien verändern die Kindheit

Nutzung und Auswirkungen des Fernsehens,
der Videospiele, Videofilme u.a.
bei 6- bis 10jährigen Kindern und Jugendlichen

2. Auflage 1993



Deutscher Studien Verlag · Weinheim

Inhaltsverzeichnis

1.	Besitz und Nutzung von elektronischen Geräten	9
	»Der Fernseher ist mein bester Freund«	9
2.	Fernsehen der Kinder als Freizeitbeschäftigung	16
	Fernsehzeit der Grundschüler länger als die Schulzeit	16
	Schädliche Folgen des übermäßigen Fernsehens. Die Doppel- dosis: Bewegungsstau plus gewalttätige Darstellungen	20
	Lesefähigkeit und Lesebereitschaft werden beeinträchtigt	22
	Mit Kinderfernsehen geben sich Kinder nicht zufrieden	26
	Konsum von Action-Serien und Action-Cartoons	43
	Sendungen, die bevorzugt und abgelehnt werden	48
3.	Die anderen Bildschirmmedien: Computer-, Videospiele, Videofilme und Musikvideo-Clips	53
4.	Grundschulkinder konsumieren beschlagnahmte und indizierte Videofilme: Von »Tanz der Teufel«, »Zombie«, »Rambo III« bis »American Fighter« und »Der Ninja«	72
	Der Konsum beschlagnahmter indizierter Videofilme bei 11/12- bis 17jährigen	85
	Schädigende Auswirkungen von Horrorfilmen auf Kinder und Jugendliche	88

5.	Spiele als Freizeitbeschäftigung und die Rolle der Medien .	92
	Spielzeit und Medienzeit	92
	Die Medien verändern das Spielverhalten	94
	Musische Freizeitbeschäftigungen	100
	Wenn Kinder allein und gemeinsam spielen.	101
6.	Lesen als Freizeitbeschäftigung	106
7.	Medien können Kinder und Jugendliche aggressiv und kriminell machen.	112
	Verbreitung und Konsum von Mediengewalt	112
	Verharmlosung von Mediengewalt und Ignoranz gegenüber Erkenntnissen zu den Wirkungen	117
	Erkenntnisse der Medienwirkungsforschung	119
8.	Heavy Metal – Videoclips und Platten mit Liedern vom Teufel, Vergewaltigen und Morden	130
	Literaturverzeichnis	151
	Anlage/Anmerkung Nr. 1	154
	Anlage Nr. 2	155
	Anlage Nr. 3	159
	Anlage Nr. 4	163
	Anlage Nr. 5	166