

# Inhalt

<b>Einleitung</b> .....	<b>1</b>
<b>Teil I: Vom Kind zum Smombie</b> .....	<b>5</b>
1. Max und Moritz im Cyberspace Eine Einführung in die digitale Kindheit.....	5
2. Digitale Medienwelten im Überblick Die magischen Kanäle unserer Kinder.....	26
2.1 Soziale Medien im klassischen Sinne.....	28
2.2 Soziale Messenger-Dienste .....	34
2.3 Wie Handy-Spiele süchtig machen (können).....	39
2.4 Gaming an Spielkonsolen und am Computer .....	47
2.5 Streaming-Portale.....	53
3. Hirnamputation dank Smartphone? Ein Exkurs in die Medientheorie nach Marshall McLuhan .....	56
<b>Teil II: Kindheit, Jugend und Familie im Lichte der Neuen Medien</b> .....	<b>63</b>
1. Die 7 Phasen der kindlichen Digital-Evolution – Von der Kindheit bis zur Nachjugend.....	63
1.1 Die kognitiv-modellierende Phase.....	65
1.2 Die sozial-mediale Phase .....	69
1.3 Die de-domestizierende Phase .....	73
1.4 Die multi-existenzielle Phase .....	78
1.5 Die trivial-schematische Phase.....	81
1.6 Die cyber-sexuelle Phase .....	84
1.7 Die elitär-exoterische Phase .....	89
2. Sind Online-Freunde gefährlich für mein Kind? Eine Neudefinition des Begriffs Freundschaft.....	93

<b>Teil III: Kommunikation, Sprache und Gefühle .....</b>	<b>103</b>
1. Deutsch – Gamer / Gamer – Deutsch	
Die verrückte Sprache der „Honks“ und „Kellerkinder“ .....	103
1.1 Die Gamersprache als Geheimcode .....	104
1.2 Vokabeltraining für Eltern und Pädagogen .....	112
2. Virtuelle Küsse und sexy Schnappschüsse	
Wie Jugendliche im Internet miteinander flirten .....	120
2.1 Die Dating-Apps Tinder und Lovoo .....	121
2.2 Drei weibliche Flirttypen .....	127
2.3 Drei männliche Flirttypen .....	130
2.4 Das Phänomen „Benching“ .....	134
2.5 Das Phänomen „Ghosting“ .....	135
3. „Online-Dating ist immer ein Risiko“	
Interview mit Lea Römer von JUUUPORT e.V. ....	137
4. Memes und Insider-Jokes im Internet	
Wer sie nicht kapiert, gehört nicht dazu .....	139
 <b>Teil IV: Digitale Karrieren und Ruhm .....</b>	 <b>145</b>
1. „Influencer sind nur virtuelle Litfaßsäulen“	
Interview mit dem Berliner Schauspieler Julian F. M. Stoeckel .....	145
2. „Influencer sind die neuen Stars“	
Interview mit Ravi Walia und Influencerin Carolin Dumler ....	151
3. Faszination Gaming .....	157
Wie das digitale Spielen Jung und Alt vereint .....	157
4. Aufstieg und Fall in „Forge of Empires“	
Der schmale Grat zwischen Spaß und Spielsucht .....	165

<b>Teil V: Gefahren im digitalen Zeitalter .....</b>	<b>177</b>
<b>1. Gewaltvideos und Selbstverfremdung</b>	
<b>Risiken und Nebenwirkungen in digitalen Welten .....</b>	<b>177</b>
1.1 Abhängigkeit und Sucht.....	178
1.2 Selbstverfremdung.....	181
1.3 Menschenverachtende Inhalte .....	183
1.4 Sexuelle Übergriffe in digitalen Privaträumen.....	184
1.5 Cyber-Mobbing als digitale Gewalt .....	186
<b>2. „Cyber-Mobber greifen rund um die Uhr an“</b>	
<b>Klartext-Interview mit Lea Römer von JUUUPORT e.V. ....</b>	<b>187</b>
<b>Teil VI: Ein Handyfahrplan für Kids .....</b>	<b>193</b>
<b>1. Warum ein Handyfahrplan für Kinder so wichtig ist</b>	
<b>2. „Ich wahre die Privatsphäre meiner Kinder“</b>	
<b>Interview mit der Schauspielerin Yasmina Filali.....</b>	<b>195</b>
<b>3. Handyfahrplan by Yasmina Filali</b>	
<b>10 Regeln zur Smartphone-Nutzung für Kinder .....</b>	<b>199</b>
<b>Teil VII: Fazit und Ausblick .....</b>	<b>201</b>
<b>Empfohlene Literatur.....</b>	<b>204</b>
<b>Anmerkungen .....</b>	<b>205</b>