

Sandra Fleischer und Sven Jöckel: Die erwachsene Bedeutung der Kinder- und Jugendmedienforschung

Beitrag aus Heft »2010/05: Partizipation und Medien«

Die Kinder- und Jugendmedienforschung ist in den letzten Jahren (inter-)national sowohl hinsichtlich ihrer Quantität als auch ihrer Qualität deutlich angewachsen. Das Forschungsgebiet ist dabei jedoch von einer großen Heterogenität gekennzeichnet. Kinder- und Jugendmedienforschung wird in mehreren Disziplinen betrieben, jeweils mit eigenen Fragestellungen und vor dem Hintergrund des eigenen theoretischen Kontexts. Fleischer und Jöckel votieren für eine verstärkte gegenseitige Wahrnehmung und Kooperation der medienpsychologisch- und der medienpädagogisch-orientierten Kinder- und Jugendmedienforschung.

Literatur

Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy. New York: Oxford University Press.

Arnett, J. J. (Ed.). (2006). Encyclopedia of Children, Adolescents, and the Media. Thousand Oaks: Sage.

Aufenanger, S. (2004): Medienpädagogik. Stuttgart.

Baacke, D. (1973): Kommunikation und Kompetenz. Grundlegung einer Didaktik der Kommunikation und ihrer Medien. München.

Baacke, D. et al. (1991): Medienwelten – Medienorte. Jugend und Medien in Nordrhein-Westfalen.

Opladen. Bierwirth, K. P., & Blumberg, F. C. (2010). Preschoolers' Judgment Regarding Realistic and Cartoon-based Moral Transgressions in the US. Journal of Children and Media, 4(1), 39-58.

Bushman, B. J., & Cantor, J. (2003). Media ratings for violence and sex: Implications for policy makers and parents American Psychologist, 58, 130 - 141.

Bybee, C., Robinson, D., & Turow, J. (1982). Determinants of Parental Guidance of Children's Television. viewing for a Special Subgroup. Mass Media Scholars. Journal of broadcasting electronic media, 26(3), 697-710.

Clacherty, Glynis & Fleischer, Sandra (2010): Book Reviews, Journal of Children and Media, 4: 2, 223-229.

Feil, C.; Decker, R.; Gieger, C. (2004): Wie entdecken Kinder das Internet? Beobachtungen bei 5- bis 12jährigen Kindern. Wiesbaden.

Fleischer, Sandra (2007): Mediale Beratungsangebote als Orientierungsquellen für Kinder. Ein Beitrag zur Theorie der Orientierungsfunktion des Fernsehens. Dissertation. Universität Leipzig.

Funk, J. B., Flores, G., Buchman, D. D., & Germann, J. N. (1999). Rating Electronic Games: Violence is in the Eye of the Beholder. *Youth Society*, 30(3), 283-312.

Gebel, C.; Gurt, M.; Wagner, U. (2005): Kompetenzförderliche Potentiale populärer Computerspiele. In: Arbeitsgemeinschaft Berufliche Weiterbildung (ABWF) (Hrsg.): QUEM-Report 92 „E-Lernen: Hybride Lernformen, Online-Communities, Spiele“, Berlin. S.141-376.

Geisler, M. (2009): Clans, Gilden und Gamesfamilies: Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften. *Juventa*.

Grüsser, Thalemann, R., Albrecht, U. & Thalemann, C.N. (2005). Exzessive Computernutzung im Kindesalter- Ergebnisse einer psychometrischen Erhebung. *Wiener Klinische Wochenzeitschrift*, 117, 188-195.

Hobbs, R., & Frost, R. (1999). Instructional practices in media literacy education and their impact on students' learning. *New Jersey Journal of Communication*, 6(2), 123 - 148.

Hobbs, Renee (2009): Medienpädagogik in den Vereinigten Staaten von Amerika. In: merz, Medienpädagogik international. Heft 5. München, S. 41-49.

Jansz, J. (2005). The Emotional Appeal of Violent Video Games for Adolescent Men. *Communication Theory*, 15(3), 219 - 241.

JFF (2002): merz. Medienpädagogik heute - Eine Diskussionsrunde. Heft 4. München, S.210-221.

Jöckel, S. & Dürrenberg, C. (2009). Vom Verbot zur Governance - Regulation in konvergenten Medienwelten für Kinder und Jugendliche. *Merz Wissenschaft*, 53 (6), 93-101.

Kirsh, S. J. (2006). *Children, Adolescents, and Media Violence: A Critical Look at the Research*. Thousand Oaks: Sage.

Kirwil, L. (2010). Parental Mediation Of Children's Internet Use In Different European Countries *Journal of Children and Media*, 3(4), 394 – 409.

Krahé, B. & Möller, I. (2004). Playing violent electronic games, hostile Attributional style, and aggression-related norms in German adolescents. *Journal of Adolescence* 27 (2004): 53-69.

Krotz, F. (2001): *Die Mediatisierung kommunikativen Handelns*. Wiesbaden.

Kutner, L. A., Olson, C. K., Warner, D. E., & Hertzog, S. M. (2008). Parents' and sons' perspectives on video game play: A qualitative study. *Journal of Adolescent Research*, 23(1), 76-96.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12, 77-95.

Livingstone, S., & Helsper, E. (2008). Parental Mediation of Children's Internet Use. *Journal of broadcasting electronic media*, 52(4), 581-599.

Möller, I. (2007). Emotionen beim Konsum von Bildschirmspielen. *merz*, 51, 31-37.

Möller, I., & Krahé, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in German adolescents. *Aggressive Behavior*, 35, 75-89.

Nathanson, A. I. (2001). Parent and Child Perspectives on the Presence and Meaning of Parental Television Mediation. *Journal of broadcasting electronic media*, 45(2), 201-220

Nikken & Jansz 2006. Nikken, P., & Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's video game playing. A comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media & Technology*, 31(2), 181 - 2002.

Olson, C. K., Kutner, L. A., & Warner, D. E. (2008). The role of violent video game content in adolescent development: Boys' perspectives. *Journal of Adolescent Research*, 23(1), 55-75.

Paus-Haase, I. (2000): Medienrezeptionsforschung mit Kindern – Prämissen und Vorgehen. Das Modell der Triangulation. In: Paus-Haase, I.; Schorb, B. (Hrsg.): *Qualitative Kinder- und Jugendmedienforschung. Theorie und Methoden: ein Arbeitsbuch*. München. S. 15-32.

Paus-Hasebrink, I. et al. (Hrsg.) (2004): *Medienkindheit – Markenkindheit. Untersuchungen zur multimedialen Verwertung von Markenzeichen für Kinder*. München.

Paus-Hasebrink, I.; Bichler, M. (2008): *Mediensozialisationsforschung. Theoretische Fundierung und Fallbeispiel sozial benachteiligter Kinder*. Innsbruck, Wien, Bozen.

Rozendaal, E., Buijzen, M., & Valkenburg, P. (2010). Comparing Children's and Adults' Cognitive Advertising Competences in The Netherlands. *Journal of Children and Media*, 4(1), 77 - 89.

Salisch, M. v., Oppl, C. & Kristen, A. (2007). *Computerspiele mit und ohne Gewalt: Auswahl und Wirkung bei Kindern*. Stuttgart: Kohlhammer.

Scharrer, E., Leone, R. (2008). First-person shooters and the third-person effect. *Human Communication Research* 34 (2): 210-233.

Schell, F. (2003): *Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen. Theorie und Praxis*. München.

Schorb, B. (1995): *Medienalltag und Handeln. Medienpädagogik in Geschichte, Forschung und Praxis*. Opladen.

Schorb, B. (2005a): *Medienforschung*. . In: Hüther, J.; Schorb, B. (Hrsg.): *Grundbegriffe Medienpädagogik*. München. S.251-256.

Schorb, B. (2005b): Medienkompetenz. In: Hüther, J.; Schorb, B. (Hrsg.): Grundbegriffe Medienpädagogik. München. S.257-262.

Schorb, B. & Theunert, H. (2000): Kontextuelles Verstehen der Medienaneignung. In: Paus-Haase, I.; Schorb, B. (Hrsg.): Qualitative Kinder- und Jugendmedienforschung. Theorie und Methoden: ein Arbeitsbuch. München. S. 33-57.

Schorb, B. & Theunert, H. (2001): Jugendmedienschutz – Praxis und Akzeptanz. Berlin: Vistas

Schorr, A. (2009) (Hrsg.): Jugendmedienforschung. Forschungsprogramme, Synopse, Perspektiven. Wiesbaden.

Steinhilper, L. (2007). Vorschulkinder sehen fern. München: Reinhard Fischer.

Strasburger, V. C., Wilson, B. J., Jordan, A. (2008): Children, adolescents, and the media. Sage Publications.

Süss, D. (2004): Mediensozialisation von Heranwachsenden. Dimensionen – Konstanten – Wandel. Wiesbaden.

Theunert, H. (1996): Gewalt in den Medien – Gewalt in der Realität. Gesellschaftliche Zusammenhänge und pädagogisches Handeln. München.

Theunert, H. & Schorb, B. (1996): Begleiter der Kindheit. Zeichentrick und die Rezeption durch Kinder. München.

Theunert, H. & Schorb, B. (2004): Sozialisation mit Medien: Interaktion von Gesellschaft – Medien – Subjekt. In: Hoffmann, D.; Merckens, H. (Hrsg.): Jugendsoziologische Sozialisationstheorie. Impulse für die Jugendforschung. Weinheim, München. S. 203-219.

Theunert, H. & Wagner, U. (Hrsg.) (2006): Neue Wege durch die konvergente Medienwelt. München.

Valkenburg, P. M., Krcmar, M., Peeters, A. L., & Marseille, N. M. (1999). Developing A Scale to Assess Three Styles of Television Mediation: "Instructive Mediation," "Restrictive Mediation," and "Social Coviewing". Journal of broadcasting electronic media, 43(1), 52-66.

Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Social consequences of the Internet for adolescents: A decade of Research. Current Directions in Psychological Science, 18, 1-5.

Wagner, U. (Hrsg.) (2008): Medienhandeln in Hauptschulumilieus. Mediale Interaktion und Produktion als Bildungsressource. München.

Ward, S., Wackman, D. B., & Wartella, E. (1977). How Children Learn to Buy: The Development of Consumer Information Processing Skills. Oxford: Sage.

Wilson, B. J., & Weiss, A. (1992). Developmental differences in children's reactions to a toy advertisement linked to a

toy-based cartoon Journal of Broadcasting & Electronic Media, 36(4), 371 - 394.

Züge, C., Möller, I., Meixner, S. & Scheithauer, H. (2008). Exzessive Mediennutzung und gewalthaltige Medien. In H. Scheithauer, T. Hayer & K. Niebank (Hrsg.), Problemverhalten und Gewalt im Jugendalter. Stuttgart: Kohlhammer.