

Interaktiv - Im Labyrinth der Möglichkeiten

Die Multimedia-Herausforderung - kulturpädagogisch

Mit Beiträgen von:

Wolfgang Welsch, Dieter Kramer, Max Fuchs, Klaus Ove Kahrmann, Dieter Baacke, Peter Glaser, padeluun, Karl Josef Pazzini, Torsten Meyer, Werner Barg, Robert Wechsler, Kai Hoffmann, Herbert W. Franke, Klaus Haefner, Carl-Peter Buschkühle, Georg Peez, Frank Jürgensen, Gerda Sieben, Henning Freiberg, Karin Guminski, Jutta Ströter-Bender, Andreas Lange, Günther Anfang, Hans-Jürgen Palme, Ullrich Dittler, Marion Kauke, Klaus Köhnert, Ernst Wagner, Jens Wiemken, Wolfgang Schindler, Dieter Glaap, Roland Bader, Frank Findeiß, Magnus Becker, Jürgen Ertelt, Jürgen Schwab, Friedemann Schindler, Christoph Honig, Heinrich Bröckelmann, Roland Oesker, Günther Klärner, Gerd Knecht, Jens Müller, Karen Hoffmann, Angelika Bauer, Haimo Liebich, Wolfgang Zacharias

Inhalt:

Vorwort 9

Einführung

Zwischen Sinnenreich und Cyberspace
Eine Herausforderung für kulturelle Bildung
Wolfgang Zacharias 11

Zeitdiagnosen 23

Medienwelten und andere Welten
Wolfgang Welsch 25

Eine neue Kultur durch neue Medien?
Dieter Kramer 37

Ein virtuelles Würstchen kann man nicht essen
Max Fuchs 45

Authentisches und nichtauthentisches Erleben
Klaus Ove Kahrmann 57

Medienkultur - Jugendkultur
Dieter Baacke 67

Kunst und Kultur - Digital und online/ offline 77

Spiegelung im Glanz des Neuen
Peter Glaser und padeluun 79

Suture - Nahtstelle zwischen dem Imaginären und dem Symbolischen
Karl Josef Pazzini 83

HyperMedia - Anknüpfungsversuche
Torsten Meyer 91

(Irr-) Wege in die virtuelle Welt: Film Computer, Cyberspace
Werner Barg 99

„O, body ...“ Computer im Tanz - Medium oder Werkzeug?
Robert Wechsler 105



Musik mit dem Computer 109
Kai Hoffmann

~~Kunst und Computer - (nicht nur) ein Rückblick~~ 121
Herbert W. Franke

Schöne Aussichten für Bildung, Ästhetik und Spiele? 125

Bildung in einer computerisierten Gesellschaft 127
Klaus Haefner

Gegen den Ernstfall 133
Carl-Peter Buschkühle

Bildung und Bilder:
„Mythologic turn“ im Zeichen virtueller Komplexität 139
Georg Peez

Dahinterkommen 151
Frank Jürgensen

Echtes Handeln in virtuellen Räumen 165
Gerda Sieben

Digitale Wirklichkeitskonstruktionen und Ästhetische Bildung 173
Henning Freiberg

Digital-kreativ im Standbildbereich 187
Karin Guminski

„Flotte Grafik“ und „Ohrenschmaus“ 203
Jutta Ströter-Bender

Computerspiele - mehr als nur ein Kinderspielzeug 213
Andreas Lange

pädware im Test 221
Günther Anfañg/ Hans-Jürgen Palme

Jugendschutz im Cyberspace 229
Ullrich Dittler

Spielintelligenz im Umgang mit interaktiven Medien 239
Marion Kauke

Multimedia und Museum - virtuelle Ausstellungsobjekte 251
Klaus Köhnert



Praxis und Projekte	257
<u>Internet - Neue Wege des kooperativen Lehrens und Lernens</u>	259
<i>Ernst Wagner</i>	
Computerspiele	
Spielerische und kreative Computeranwendungen für Kinder und Jugendliche	267
<i>Jens Wiemken</i>	
Computermedienpädagogik	273
<i>Wolfgang Schindler</i>	
Neue Medien und Informationstechnologien	279
<i>Dieter Glaap</i>	
Jobsuche mit dem Internet	287
<i>Roland Bader</i>	
Die CD-Rom ist tot - lang lebe die CD-Rom!	295
<i>Frank Findeiß</i>	
„girli-e-zine“	299
<i>Magnus Becker</i>	
Radio on (air) line	305
<i>Jürgen Ertelt</i>	
Kids & Chips	309
<i>Jürgen Schwab</i>	
Search & Play	
Interaktive Datenbank für Computerspiele	313
<i>Friedemann Schindler</i>	
Breaking the rules!	317
<i>Jens Wiemken</i>	
Die Stadt im Computer	321
<i>Christoph Honig</i>	
Computer und Kunst	327
<i>Heinrich Bröckelmann</i>	
SIN - Studio im Netz	331
<i>Hans-Jürgen Palme</i>	
Strömungsbilder	335
<i>Roland Oesker</i>	



Botschaften vom Bach: Naturerfahrung und Multimedia <i>Günther Klarner</i>	339
Spiel und Wirklichkeit - Spielemarkt 1997 <i>Gerd Knecht</i>	347
ZKM/ Medienmuseum <i>Friedemann Schindler</i>	352
Das computer culture museum spricht das Wort zum ... <i>Kai Hoffmann</i>	355
Das Computer- und Videospielemuseum Berlin <i>Andreas Lange</i>	363
Gebrüder Grimm - vorgelesen und programmiert <i>Jens Müller</i>	367
Das Geheimnis der Museumsinsel <i>Jens Wiemken</i>	375
Das Kinderkochbuch im Internet <i>Karen Hoffmann</i>	381
Interaktiv - Retroperspektiven	385
Spiel- und Lernwelten „Interaktiv“. Eine kulturpädagogische Annäherung <i>Angelika Bauer/ Haimo Liebich/ Wolfgang Zacharias</i>	388