

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort .....</b>	<b>7</b>
<b>MICHAEL SCHRÖDER</b>	
<b>Medienpädagogik und Digitalisierung</b>	
<b>politischer Kommunikation .....</b>	<b>11</b>
<b>SIGRID BARINGHORST / MUNDO YANG</b>	
<b>Kreative politische Handlungen im Social Web –</b>	
<b>Beiträge zur Demokratie? .....</b>	<b>37</b>
<b>GÜNTER METZGES</b>	
<b>Demokratie in Aktion</b>	
<b>Chancen und Grenzen von Online-Kampagnen .....</b>	<b>59</b>
<b>NICOLE ZILLIEN</b>	
<b>Internet und soziale Ungleichheit .....</b>	<b>83</b>
<b>GUIDO BROMBACH</b>	
<b>Analog und digital in der Politischen Bildung .....</b>	<b>103</b>
<b>ANSELM SELLEN</b>	
<b>Politische (Jugend)-Bildung im Netz –</b>	
<b>Eine Gratwanderung zwischen Lernspielwiese und Revolution....</b>	<b>117</b>
<b>TANJA WITTING</b>	
<b>Wissen, warum gespielt wird: Eine Einführung in die</b>	
<b>Faszinationskraft digitaler Spiele für Gaming-Unerfahrene.....</b>	<b>143</b>
<b>CHRISTA GEBEL / EVA DIRR / GISELA SCHUBERT</b>	
<b>Computerspielen aus der Perspektive</b>	
<b>jugendlicher Vielspieler .....</b>	<b>167</b>

---

CHRISTOPH BIEBER / KATHARINA LÜHRMANN Die Mediatisierung des wissenschaftlichen Arbeitens: vom Wissenschaftsbetrug zur Campusethik? . . . . .	187
Verzeichnis der Autorinnen und Autoren . . . . .	211