Inhalt

Die Beiträge im Überblick.....7

Einleitung:

Kinder- und Jugendliteratur, Neue Medien und
Pop-Kultur. Kinder- und jugendliterarischer Wandel
an der Wende zum 21. Jahrhundert 11

Theoretische Grundlagen und historische Voraussetzungen

Hans-Heino Ewers

Soll die Kinder- und Jugendliteratur der Unterhaltung
dienen? Versuch, eine alte Streitfrage der
Literaturpädagogik zu schlichten..... 33

Andrea Weinmann

Feldzüge gegen die Vorboten der Erlebnisgesellschaft.
Schundbekämpfung und Literaturpädagogik im
westlichen Deutschland der 1950er und 60er Jahre..... 51

Hans-Heino Ewers

Kinder- und Jugendliteratur in der Erlebnisgesellschaft.
Literaturgeschichtliche Überlegungen im Anschluss
an Gerhard Schulzes Kultursoziologie der Gegenwart..... 85

Aktuelle Fallstudien

Stefan Hitzel

„Schloss Einstein“ – eine Fernsehserie für Kinder
und deren Verbuchung..... 115

Ingo Greb

Grusel- und Horror-Multimedia-Angebote
für Kinder und Jugendliche 139

<i>Astrid Ostheimer</i> Virtual Reality Novels. Computerspielwelten und virtuelle Realität in der aktuellen phantastischen Literatur	163
<i>Stephanie Mentzel</i> Girlies packen aus! Ein neuer Boom von Mädchenbuchserien	187
<i>Heinrich Kaulen</i> Der Autor als Medienstar und Entertainer. Überlegungen zur neuen deutschen Popliteratur	209
<i>Bernd Dolle-Weinkauff</i> Ein digitaler Themenpark. Trickfilmgeschichten als Cyberfiktion	229
<i>Ulrike Bischof, Horst Heidtmann</i> Leseverhalten in der Erlebnisgesellschaft. Eine Untersuchung zu den Leseinteressen und Lektüregratifikationen von Jungen	241
Die Autorinnen und Autoren	269