

Astrid Haack

**Computerspiele als Teil der Jugendkultur**

Herausforderungen für den  
Religionsunterricht

Erlangen: CPV, 2010. – 543 S.

(Studien zur Christlichen Publizistik, 18)

ISBN 978-3-933992-19-2

Astrid Haack verfolgt in ihrer Dissertations-schrift das Ziel, jugendliche Computerspielnutzung im Bundesland Mecklenburg-Vorpommern empirisch zu erforschen und die Ergebnisse für die Behandlung von Computerspielen im Religionsunterricht nutzbar zu machen. Einleitend begreift sie drei Beobachtungen als eine Herausforderung für den Religionsunterricht, „da sie einem pädagogischen Handlungsbedarf offenbaren“ (11): Sie nennt die religions-ähnliche Funktion von Medien, das Spiel als anthropologische und theologische „Grunddisposition“ und das Computerspiel als „neue Form des Spiels“ und Bestandteil der Jugendkultur. Haack formuliert als These, dass ein „gelingender Religionsunterricht im 21. Jahrhundert“ (11) mit Computerspielen umgehen lernen muss und dass dafür „umfassende Forschungsergebnisse über den Umgang Jugendlicher mit und ihre Einstellungen zu Computerspielen essentiell sind“ (12).

Die Studie ist in drei klar voneinander getrennte Abschnitte gegliedert: Der erste Teil widmet sich den theoretischen Kontexten des Forschungsfeldes, der zweite der empirischen Untersuchung und der dritte den Herausforderungen für den Religionsunterricht. Alle Teile enden mit einem Fazit; das Resümee am Schluss fasst die Ergebnisse der Arbeit ausführlich zusammen.

Teil eins nimmt sich die Klärung von Begrif-fen und Forschungsansätzen im Themenfeld vor. Dargestellt werden z. B. medienanthropologische Konzepte, entwicklungspsychologi-sche Ansätze, die Theorie des Spiels und das Computerspiel als Forschungsgegenstand. Zwar ist nichts gegen die Auswahl der erwähnten Themen- und Theoriebereiche zu sagen, aber man wird den Eindruck nicht los, dass hier alles Mögliche aufgelistet wird. Forschungsansätze werden getrennt voneinander dargestellt und Vollständigkeit im Hinblick auf die Themenrelevanz scheint das einzige Kriterium zu sein, anhand dessen die Auswahl und die Darstellung erfolgen. So beginnt das Kapitel „Medienanthropologische Aspekte“ mit der Aussage: „Dieser Teil der Arbeit widmet sich wesent-lichen Theorien zur Wesensbestimmung des Menschen“. Warum und inwiefern diese we-

sentlich sind, bleibt im Dunkeln. Nicht nur theologisch wäre ja hier einiges zu sagen. Statt-dessen werden jeweils 10-20 Zeilen zum Homo habilis, faber, creator, investigans, oeconomius, symbolicus, exzentricus und sociologicus aneinander gereiht (36-40), ohne dass diese An-sätze anhand einer übergreifenden Frage- bzw. Problemstellung evaluiert würden. Die Chance einer kritischen Fortführung medienanthropo-logischer Ansätze wurde nicht wahrgenom-men, und ein einschlägiger Artikel in dieser Hinsicht von Matthias Rath nur im Ansatz aus-gewertet (44f.). Dies wird hier nur exemplarisch angeführt: An den Abschnitten zur Symbol-theorie und Entwicklungspsychologie lässt sich diese Arbeitsweise ebenfalls zeigen. Folglich hält auch das Fazit des ersten Teils keine syste-matisch-theoretischen Ergebnisse für die Wei-terarbeit fest, sondern konstatiert „pädago-gischen Handlungsbedarf“ (137), betont die Be-deutung der Medienkompetenz und formuliert abschließend folgendes „Postulat“: „Um den Heranwachsenden angemessene pädagogische Angebote unterbreiten zu können, sie dort ab-holen zu können, wo sie tatsächlich stehen, ist es notwendig, ihre Gewohnheiten und Präfe-rencen, ihre Haltungen und Sichtweisen mög-lichst genau zu kennen.“ (139)

Teil zwei ist eine „Dokumentation“ (140) der zentralen empirischen Studie. Es handelt sich dabei um eine Befragung von ca. 700 Schülerin-nen und Schülern unterschiedlicher Schultypen in Mecklenburg-Vorpommern (MV) als (teil)standardisierte, schriftliche Befragung (durchgeführt im März 2007). Nach der Dar-stellung und Erläuterung von Forschungspro-blem, Forschungsdesign, Stichprobe und Da-tenerhebung präsentiert die Autorin eine gut 180 Seiten lange, detaillierte Wiedergabe der Ergebnisse der Studie. Diese werden abschlie-ßend in Bezug auf die JIM-Studie 2007 und die Shell-Jugendstudie 2006 zusammengefasst. Aus dem Forschungsstand wird geschlossen, „dass Untersuchungen zum Umgang Jugendlicher mit Computerspielen bisher rar sind“ (147) bzw. dass die vorliegenden Untersuchungen Lücken aufweisen (selten werden dort 12-bis 16-Jährige fokussiert). Die Autorin nimmt sich daher vor, „den Umgang Jugendlicher mit Computerspielen und ihre Einstellungen zu diesen zu erfassen“ und nimmt dabei den „Transport von Werten“ (147) besonders in den Blick. Weiterhin möchte Haack herausfinden, „ob und inwieweit Jugendliche die Marktstra-tegien der Computerspielhersteller durch-schauen und sich bewusst sind, dass Spiele Wer-te transportieren und religiöse Elemente erhal-ten“ (147). Sie erwartet aber aus methodischen

Gründen in dieser Frage nur „ein oberflächliches Bild“ (148).

Eine kompakte und gut lesbare Zusammenfassung der Studie findet sich dann als Teil des Resümeees am Ende der Arbeit (456-466). Aus der Fülle von Informationen lässt sich z. B. herausheben, dass die befragten Jugendlichen mehrheitlich (68 %) daran glauben, „dass der Konsum von Computerspielen in irgendeiner Weise Auswirkungen auf die Spieler hat“ (461). Positive Auswirkungen sind zum Beispiel Denk- und Reaktionsvermögen und Möglichkeiten zum Aggressionsabbau und zur Entspannung. Negative Auswirkungen werden mit den Stichworten „Suchtgefahr, Steigerung des Aggressionspotentials und die Gefahr des Realitätsverlustes“ (462) beschrieben. Im Hinblick auf die Werte und den Werttransport im Vergleich zur 15. Shell-Jugendstudie kann die Autorin belegen, dass die Werte „Lebensgenuss“ und „Selbstdurchsetzung“ für Jugendliche in Mecklenburg-Vorpommern (MV) wesentlich wichtiger sind als für die Befragten der Shell-Jugendstudie. Der Wert „Gesetz und Ordnung“ ist den Jugendlichen in MV dagegen wesentlich weniger wichtig. Die Ergebnisse Ihrer Studie und die der Shell-Studie seien aber nur sehr bedingt vergleichbar (358).

Der dritte Teil begreift dann die Computerspiele als Herausforderung für den (evangelischen) Religionsunterricht. Nach einer knappen Begründung für die „Öffnung des Religionsunterrichts für das Medium Computerpiel“ (363) präsentiert die Autorin drei Spielanalysen („Black & White“, „Populous – The Beginning“, „SIMS“), die parallel aufgebaut sind. Die Spiele werden anhand von drei Kriterien analysiert: 1. religiöse/christliche Elemente im Spiel, 2. „Grundbedürfnisse, Sehnsüchte und Werte Jugendlicher“ (363), die im Spiel angesprochen werden, und 3. Themen im Spiel und Anknüpfungspunkte für den Religionsunterricht. Alle drei Spielanalysen enden mit einem Unterrichts- oder Projektvorschlag. Für das Spiel „Black & White“ wird beispielsweise analysiert, wie dort Werte kommuniziert und Gottesbilder medial geformt werden. Anknüpfungspunkte für den Religionsunterricht bieten sich viele, beispielsweise für die Themen sakrale Räume und Gewissen. Diese Spielanalyse wird abgeschlossen mit einem Unterrichtsvorschlag für die Sekundarstufe I zum Themenkomplex „Gottesbilder, Gottesdarstellungen und -verarbeitungen in den modernen Medien“ (Verlaufplan für 2-3 Unterrichtsstunden, Folie, Arbeitsblatt).

Die Arbeit kann belegen, dass Religionsunterricht und moderne, von Jugendlichen selbst

favorisierte Computerspiele keinesfalls verschiedenen Welten angehören. Ein sympathisches Gefühl für die Alltagsrelevanz sowohl von Religionsunterricht als auch von Computerspielen trägt sich durch die Arbeit. Dieses Thema umfassend empirisch angegangen und praktisch-theologisch angewendet zu haben, muss der Autorin hoch angerechnet werden. Auch die empirische Studie kann für sich selbst stehen, insoweit hier in Bezug auf eine bestimmte Region Daten zur jugendlichen Nutzung von Computerspielen erhoben wurden. Ein deutlich fokussierterer theoretischer Teil und eine flüssigere Darstellungsform würden die Arbeit aufwerten. Das kompakte und zugängliche Resümee am Ende der Arbeit kann für einen ersten Zugang zum Buch empfohlen werden.

Alexander Filipović

### Tilo Hartmann

#### Parasoziale Interaktion und Beziehungen

Baden-Baden: Nomos, 2010. – 131 S.

(Konzepte: Ansätze der Medien- und Kommunikationswissenschaft; 3)

ISBN 978-3-8329-4338-7

Die Vorstellung, dass Menschen mit Personen im Fernsehen interagieren und sogar längerfristige Beziehungen zu Medienfiguren aufbauen, scheint für viele auf den ersten Blick etwas gewöhnungsbedürftig. Deshalb macht es Sinn, wenn Tilo Hartmann die beiden Konzepte „Parasoziale Interaktion“ (PSI) und „Parasoziale Beziehung“ (PSB) anhand vieler lebensnaher und gut nachvollziehbarer Beispiele einführt und erklärt. Spätestens wenn er – wie auf Seite 17 – durch die direkte Adressierung des Lesers eine parasoziale Interaktion „provoziert“, sorgt er für einen Aha-Effekt und macht damit die (psychologische) Relevanz dieser beiden Konzepte deutlich. In den 1950er Jahren von Donald Horton, Richard Wohl und Anselm Strauss in zwei häufig zitierten Artikeln theoretisch expliziert, wurden PSI und PSB seit den 1980er Jahren in verschiedenen Disziplinen mit teilweise unterschiedlichem Begriffsverständnis und mit diversen Methoden „beforscht“. Hartmann gelingt es, Ordnung in diese Forschungslandschaft zu bringen. Im umfangreichsten Kapitel 2 nimmt er sich 40 Seiten Zeit, die Entwicklungsgeschichte des Ansatzes nachzuzeichnen. Dabei macht er auf die begrifflichen Unschärfen aufmerksam, die im Zusammenhang mit PSI und PSB immer wieder zu Missverständnissen geführt haben. Ebenso legt