

hier schon immer ziemlich schlecht wegkamen: Wenn sie in fiktionalen Produktionen überhaupt eine Rolle spielten, so wurden sie überwiegend negativ gezeichnet. Dieses Stereotyp hält sich seit Jahrzehnten.

Eine Darstellung der Nutzung politischer Medienangebote in den 1950er- (Michael Meyen) und 1960/70er-Jahren (Klaus Arnold) steht im Mittelpunkt der beiden nachfolgenden Beiträge. Dabei wird deutlich, dass die meisten Deutschen nach dem Krieg von Radio und Fernsehen zunächst in erster Linie Unterhaltung erwarteten. Erst seit den 1960er-Jahren kam es zu einer ansteigenden Rezeption politischer Medieninhalte, was Klaus Arnold vorwiegend auf eine neue (kontroverse) Art der Präsentation von Politik durch das Leitmedium Fernsehen sowie auf ein steigendes Bildungsniveau zurückführt. Wurde Politik auch in den Printmedien zunehmend unterhaltamer präsentiert? Die beiden Kommunikationswissenschaftlerinnen Susanne Kinnebrock und Helena Bilanzic kommen auf der Grundlage eines Vergleichs der politischen Berichte in „Bild“ und in der „Süddeutschen Zeitung“ zu dem überraschenden Ergebnis, dass das Boulevardblatt eher seriöser wurde und die „Süddeutsche Zeitung“ sich lediglich „leicht boulevardisierte“.

Der vierte und letzte Buchabschnitt widmet sich schließlich einigen historischen Diskursen zur Medialisierung von Politik. Thymian Bussemer behandelt das Thema aus demokratietheoretischer Sicht, Adelheid von Saldern analysiert Diskurse in der Weimarer Republik und Andreas Scheu und Manuel Wendelin zeichnen die verschiedenen Ansätze der Kritischen Theorie zum Medialisierungsphänomen nach.

Fazit: Ein gelungener Sammelband, der sich dem Medialisierungsphänomen nicht nur auf einer theoretischen Ebene nähert, sondern den Wandel des Verhältnisses von Politik und Medien mit vielen konkreten Fallbeispielen illustriert. Aus diesem Grund ist das Buch nicht nur für den Fachwissenschaftler, sondern auch für den interessierten Leser eine Gewinn bringende Lektüre.

*Klaus Stüwe, Eichstätt*

Astrid Haack: Computerspiele als Teil der Jugendkultur. Herausforderungen für den Religionsunterricht. Erlangen: Christliche Publizistik Verlag 2010 (=Studien zur Christlichen Publizistik, Band XVIII), 543 Seiten, 28,00 Euro.

Der menschlichen Entwicklung ist spielerisches Lernen immanent. Diese Feststellung ist banal. Und doch ist sie im Zusammenhang mit Religionsunterricht nicht selbstverständlich. Erst recht nicht, wenn es sich um eine relativ neue Form des Spiels handelt, nämlich Computerspiele, d. h. „PC-Spiele“. Da diese bisher in der Schule kaum, aber dafür in der Freizeit bei bestimmten Jugendkulturen (Game-Partys von Freunden; von Veranstaltern organisierte LAN-Partys, auf denen an vernetzten Computern gespielt wird usw.) vermehrt anzutreffen sind, ist der Untersuchungsgegenstand, der an der Theologischen Fakultät der Ernst-Moritz-Arndt-Universität Greifswald eingereichten und von Prof. Dr. Roland Rosenstock begleiteten Dissertation von Astrid Haack, Gymnasiallehrerin für Evangelische Religion und Latein, aktuell und interessant.

Neben einer Einleitung, einem Resümee und einem umfangreichen

Anhang ist die Arbeit in drei große Teile gegliedert. Haack spannt im ersten Teil den theoretischen Kontext auf. Zunächst erörtert sie für die Arbeit zentrale Begriffe wie Jugendkultur, Computerspiele, Medienpädagogik, -didaktik und -kompetenz sowie Symbol. Danach skizziert sie medienanthropologische Aspekte ebenso wie entwicklungspsychologische, die Mediennutzung betreffende und spieltheoretische, welche im Blick auf den Forschungsgegenstand Computerspiele gebündelt werden. Angesichts eines so umfassenden Vorgehens, sind kleinere formale Ungenauigkeiten im Grunde vernachlässigbar. Auf der Grundlage bisheriger Untersuchungen kann man feststellen: „Primäre Motive, den Computer anzuschalten und sich einem Spiel zu widmen, sind Langeweile und mangelnde Anregungen in der eigenen Lebenswelt.“ Computerspiele sind also „in der Hauptsache Freizeitaktivitäten zweiten Ranges“ (S. 114).

Nach einem Überblick bisheriger einschlägiger empirischer Arbeiten werden im zweiten Teil das Untersuchungsdesign dargestellt und die Ergebnisse dokumentiert sowie ausgewertet. Es handelt sich um eine (teil)standardisierte, schriftliche Befragung im Querschnitt mit einer Stichprobe von vier Schulen (eine Regionalschule mit zusammengelegter Haupt- und Realschule, eine integrierte Gesamtschule und zwei Gymnasien) im ländlichen ostdeutschen Raum von Mecklenburg-Vorpommern mit einer, ohne genaue Angabe versehenen Rücklaufquote von über 80 Prozent, die 733 Schüler im Alter von 12 bis 16 Jahren ausmacht, wovon wiederum 92,6 Prozent auswertbar waren.

Nach einem Pretest erfolgte die Durchführung im März 2007 außer-

halb des Unterrichts. Ziel war die Erhebung der Nutzungsgewohnheiten und -präferenzen Jugendlicher im Blick auf Computerspiele. Die Auswahl der Schulen hinsichtlich persönlich bekannter Kontaktpersonen in denselben, welche Koordinationsfunktionen übernahmen, führt einerseits zu einer sehr hohen Quote auswertbarer Fragebögen, kann andererseits aber die Vergleichbarkeit z.B. mit anderen Untersuchungen mindern. Aus der Fülle der Ergebnisse greife ich einige heraus: Der Höhepunkt der Intensität der Computerspielnutzung liegt in der frühen Jugendphase (12/13 Jahre), wobei etwa die Hälfte aller Befragten angeben täglich oder mehrmals pro Woche privat Computerspiele zu spielen. Ausgesprochen schwer fällt es den Befragten, Bezüge zu Religion und Werten/Wertvorstellungen zu explizieren, die durch Computerspiele transportiert werden. Ebenso wollen oder können die Jugendlichen kaum Anregungen für den Einsatz von Computerspielen in Schule und Religionsunterricht machen. Letzteres ist auch nicht ihre Aufgabe, weshalb diese im letzten Teil der Arbeit bearbeitet wird.

Im dritten Teil werden im Wesentlichen drei Computerspiele analysiert und für den schulischen Einsatz mit Unterrichtsvorschlägen versehen. Die Analysekriterien sind: „religiöse/christliche Elemente bzw. Elemente einer Medienreligion“, „Grundbedürfnisse, Sehnsüchte, Werte Jugendlicher – Elemente, die dafür sorgen, dass das Spiel besonders für Jugendliche attraktiv ist (entwicklungsspezifische Elemente)“, „Anknüpfungspunkte für den Religionsunterricht“ (S. 367). Diese finden Anwendung in Bezug auf die sogenannte Göttersimulation „Black & White“, das Strategie-

spiel „Populous – The Beginning“ und das, vorwiegend von weiblichen Jugendlichen gespielte Live-Simulationsspiel „SIMS“, das weltweit meistverkaufte Computerspiel.

Der Focus liegt im Folgenden auf „Black & White“. Die Beschreibung auf der Verpackung dokumentiert die Wesenszüge des Spiels: „In Black & White bist du ein Gott – die Frage ist nun, ob gut oder böse [...] Wirst du eine perfekte Welt erschaffen, voller Harmonie und Schönheit? Oder wirst du ein Reich der Dunkelheit und Verzweiflung kreieren? Und welches Schicksal ist deiner Welt vorherbestimmt?“ (S. 369). Der Dualismus von gutem und bösem Gott, Andersgläubige mit Wundern beeindrucken oder töten und sich die Loyalität der eigenen Anhänger durch Versorgung mit Nahrungsmitteln zu sichern, sind nur einige Elemente des Spiels, die nicht nur auf „besonders klischeehafte Darstellungen, die auf anthropologische Gottesvorstellungen von Vorschulkindern verweisen“ (S. 380), sondern theologisch und religionspädagogisch mit Blick auf die Zielgruppe Jugendliche, als äußerst fragwürdig einzustufen sind. Die Bewertung der Verfasserin, dass die Gottposition theologisch „problematisch einzuschätzen“ (S. 389) sei, reicht nicht aus, da z. B. das dargestellte Wunderverständnis eher Mirakeln als einem biblisch begründeten Wunderverständnis gleicht.

Festgehalten werden muss, dass eine Bewertung nicht nur an explizit vorkommenden biblischen Elementen im Spiel festgemacht werden sollte. In Bezug auf die Erarbeitung von konkreten Unterrichtsvorschlägen kann man sicher unterschiedlicher Meinung sein (z. B. wegen der heterogenen Computerspielerfähigkeiten der Schüler), doch müssten

die angesprochenen Aspekte der Analyse unbedingt einfließen. Das ist nicht zu erreichen, wenn man rein spielimmanent arbeitet.

Ähnliches lässt sich auch für die Umsetzungsvorschläge zu den beiden anderen Spielen sagen. Eine reine Gegenüberstellung von Gewaltszenen aus dem Spiel und Mt 5,39 („Wenn dich jemand auf die rechte Backe schlägt, dann halte auch die linke hin“), reicht nicht aus, damit Schüler die Sinnpotentiale der Bibelstelle erschließen können. Dazu bedarf es entsprechender Möglichkeiten der Erarbeitung, in denen deutlich wird, dass in der biblischen Szene der erwartete Verhaltensablauf (Gegenwehr) unterbrochen wird, um mögliche Verhaltensänderungen anzustoßen. Dass in SIMS das glückliche Leben v. a. auf der materiellen Ebene angesiedelt ist, müsste ebenso thematisiert werden, wie notwendiges „fachliche(s) Hintergrundwissen“ und „gut formulierte Arbeitsaufträge“ (S. 452) nicht nur zu postulieren, sondern konkret auszuarbeiten sind, damit der Projektvorschlag für Lehrpersonen hilfreich sein kann.

Bei allen kritischen Einwänden im Konkreten, ist auf den innovativen Charakter dieser Arbeit hinzuweisen. Es ist zu wünschen, dass sie ein Anstoß wird, Computerspiele im Religionsunterricht stärker zu thematisieren. Mit Hilfe von Computerspielen werden zwar die vielfältigen Probleme des Religionsunterrichts nicht gelöst, aber sie könnten eine Möglichkeit darstellen, wie gering motivierte Schüler Interesse am Religionsunterricht entwickeln und wie mögliche Verbindungen von schulischer und außerschulischer Realität angebahnt werden könnten.

*Manfred Riegger, Augsburg*