

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	9
Einleitung	11
Teil I: Theoretischer Kontext	17
1. Vorbemerkungen	17
1.1 Begriffsklärungen	17
1.1.1 Jugendkultur	18
1.1.2 Computerspiele	23
1.1.3 Medienpädagogik, Mediendidaktik, Medienkompetenz	28
1.1.4 Symbole und ihre Bedeutung für die Religionspädagogik	31
1.2 Medienanthropologische Aspekte	35
1.2.1 Wesensbestimmung des Menschen	36
1.2.1.1 Homo habilis	36
1.2.1.2 Homo faber	36
1.2.1.3 Homo creator	37
1.2.1.4 Homo investigans	37
1.2.1.5 Homo oeconomicus	38
1.2.1.6 Homo symbolicus	38
1.2.1.7 Homo exzentricus	39
1.2.1.8 Homo sociologicus	39
1.2.2 Medialisierte Menschenbilder	40
1.2.3 Digitale Ontologie	41
1.2.4 Homo medialis, Medienreligion und religiöse Mediensozialisation	44
1.3 Entwicklungspsychologische Beschreibung der Zielgruppe	51
1.3.1 Kognitive Entwicklung (J. Piaget)	51
1.3.2 Psychosoziale Entwicklung (E. E. Erikson)	51
1.3.3 Entwicklung des moralischen Urteils (L. Kohlberg)	53

1.3.4	Entwicklung des religiösen Urteils (F. Oser/P. Gmünder, J. Fowler)	53
1.3.5	Wertorientierungen und Wertepräferenzen	57
1.4	Mediennutzung Jugendlicher	66
1.4.1	Heranwachsen und Medienumgang	67
1.4.2	Mediennutzung Jugendlicher im Jahr 2006	69
1.4.3	Nutzung von Computerspielen (1998 bis 2006)	72
1.5	Das Spiel	76
1.5.1	Grundgedanken	77
1.5.2	Theorieansätze des 20. Jahrhunderts	82
1.5.2.1	Kulturanthropologische Theorien	82
1.5.2.2	Entwicklungspsychologisch- pädagogische Theorien	85
1.5.2.3	Theologische Ansätze	85
1.5.3	Merkmale des Spiels	97
1.5.4	Anwendung der Merkmale auf das Computerspiel	100
1.5.5	Veränderte Spielkultur	102
1.6	Forschungsgegenstand Computerspiel	107
1.6.1	Reiz virtueller Spielwelten	107
1.6.2	Wirkung von Computerspielen	118
1.6.3	Computerspiele und Gewalt	121
1.6.4	Computerspiele und Jugendschutz	133
1.7	Fazit	135
 Teil II: Computer- und Computerspielnutzung Jugendlicher in Mecklenburg-Vorpommern		 140
2.	Vorbemerkungen	140
2.1	Forschungsproblem	140
2.1.1	Forschungsstand	140
2.1.2	Ziel der Untersuchung	147
2.2	Forschungsdesign	148
2.2.1	Zeitlicher Rahmen der Untersuchung	148
2.2.2	Erhebungsmethode	149
2.3	Stichprobe	154
2.3.1	Auswahl der Stichprobe	154
2.3.2	Beschreibung der Stichprobe	155
2.3.3	Pretest des Erhebungsinstruments	164

2.4	Datenerhebung	165
2.5	Statistische Datenanalyse und Ergebnisse	166
2.6	Zusammenfassung	352
2.6.1	Zusammenfassung in Bezug auf die aktuelle JIM-Studie 2007	352
2.6.2	Zusammenfassung in Bezug auf die 15. Shell Jugendstudie 2006	356
2.7	Fazit	362

Teil III: Computerspiele als Herausforderung für den
Religionsunterricht – exemplarische Spielanalysen 363

3.	Vorbemerkungen	363
3.1	Computerspiele und Religionsunterricht	364
3.2	Exemplarische Spielanalysen	366
3.2.1	Auswahl der Spiele	366
3.2.2	Analysekriterien	367
3.2.3	Spiel 1: <i>Black & White</i>	368
3.2.3.1	Charakter des Spiels	368
3.2.3.2	Kurzbeschreibung der einzelnen Welten	372
3.2.3.3	Detailanalyse der ersten Welt	374
3.2.3.4	Anknüpfungspunkte für den Religionsunterricht	389
3.2.3.5	Unterrichtsentwurf	392
3.2.4	Spiel 2: <i>Populous – The Beginning</i>	397
3.2.4.1	Charakter des Spiels	397
3.2.4.2	Kurzbeschreibung der ersten fünf Missionen	400
3.2.4.3	Detailanalyse der ersten fünf Missionen	404
3.2.4.4	Anknüpfungspunkte für den Religionsunterricht	424
3.2.4.5	Projektvorschlag	428
3.2.5	Spiel 3: <i>SIMS</i> – ein Spiel um Grund- bedürfnisse und Werte	433
3.2.5.1	Vorbemerkungen	433
3.2.5.2	Charakter des Spiels	433
3.2.5.3	Detailanalyse	437

3.2.5.4	Anknüpfungspunkte für den Religionsunterricht	448
3.2.5.5	Impulse für einen Projekttag . . .	451
3.3	Fazit	453
	Resümee	454
	Literaturverzeichnis	471
	Bildnachweise	493
	Anhang	494