

*Astrid Haack*, Computerspiele als Teil der Jugendkultur. Herausforderungen für den Religionsunterricht. (Studien zur Christlichen Publizistik; Bd. 18), Erlangen (Christliche Publizistik Verlag) 2010 [543 S.; ISBN 978-3-933992-19-2]

*Astrid Haacks* Anliegen ist es, dass Religionsunterricht im 21. Jahrhundert eine „Integration des Computerspiels [...] in sein Curriculum nicht ablehnt“ (11). Deshalb holt sie zu einem wahrlich großen Schlag aus: Sie leistet auf über 500 Seiten Begriffsklärungen – für Jugendkultur, Computerspiele, Medienpädagogik und neben vielem Anderen auch die „Wesensbestimmung des Menschen“ (12). Dabei dreht sich alles um das bewährte Konzept des *Huizinga'schen* „Homo Ludens“. Damit kann sie ausführlich plausibel machen, dass Spiel eine Konstante menschlichen Daseins ist, die in Unterrichtszusammenhängen eine unbedingte Berechtigung hat. *Haack* belässt es allerdings nicht bei kulturanthropologischen Reflexionen, sondern schaltet noch Allgemeinwissen zu entwicklungspsychologischen Theorien à la *Piaget*, *Kohlberg* und *Erikson* nach: Hier kulminiert alles in der „Entwicklung des religiösen Urteils“ nach *Fritz Oser* und *Paul Gmünder* (53). Eine Fundgrube für alle, die diese Inhalte gerne zusammengefasst aufgearbeitet durchsehen möchten, wemgleich der Leser den Eindruck hat, dass jedwede Entwicklung und alle Anthropologie auf die Entstehung religiöser Bedeutsamkeit hin ausgerichtet ist.

Im *Mittelteil* (140-362) wertet *Haack* am Beispiel von Jugendlichen in Mecklenburg-Vorpommern die Antworten von 733 Schüler/innen im Alter von 12 bis 16 Jahren aus. Themenschwerpunkte sind Computernutzung, Spielverhalten sowie einzelne Computerspiele.

Der abschließende *dritte Teil* (363-453) besteht aus einer Analyse der drei Computerspiele *Black & White* (2001), *Popoulos III* (1998) und *SIMS Deluxe* (2006). Hier werden beispielhaft Anwendungsmöglichkeiten für den Religionsunterricht illustriert. Die Analyse erfolgt in drei Schritten: Zunächst werden die Spiele auf ihre religiösen (vornehmlich christlichen) Elemente hin untersucht. In einem nächsten Schritt beleuchtet *Haack*, „welche Grundbedürfnisse, Sehnsüchte und Werte Jugendlicher das [jeweilige] Spiel anspricht, um die Attraktivität für die Heranwachsenden zu gewährleisten“ (363). Anschließend hebt die Autorin mögliche Anknüpfungspunkte für den Religionsunterricht hervor. Tatsächlich verdeutlicht bereits *Haacks* erste Analyse vielfältige Anwendungsmöglichkeiten für den Unterricht. So können anhand der Spiele ethische Fragen zu Familie, Gewalt, Nächstenliebe oder Gerechtigkeit diskutiert werden.

Auffällig ist, dass der empirische Teil des Buches auch ganz gut ohne den anthropologisch-entwicklungspsychologischen auskommt. Ihr Anliegen, Computerspiele im Religionsunterricht zu etablieren, kann *Haack* durch beide Teile des Buches gut begründen. Sie hätte dazu aber auch weniger Aufwand treiben können.

*Andreas Prokopff*