

## **Jugendliche Medienwelten**

### *Zum Technikumgang Jugendlicher*

Die Gesellschaft der Spät- und Postmoderne wird nachhaltig von Alltagstechnologien geprägt. Dabei handelt es sich weniger um Großtechnologien, sondern vielmehr um alltägliche technische Anwendungen. Diese Verbreitung von Alltagstechnologien hat einen erheblichen Einfluss auf das Jugendalter:

"Die Jugendgeneration heute, die womöglich stärker von der Technik als von familiären Erziehungspraktiken oder schulischen Bildungsidealen affiziert ist, legt damit auch die Grundlage des Erscheinungsbildes der kommenden Gesellschaft. Jugend ist die zukünftig herrschende Generation, was die intensivere Beschäftigung mit ihren Einstellungen zu und Nutzungsgewohnheiten von Techniken notwendig macht" (Tully 2003a, 33-34).

Nach C. Tully sind fünf Dimensionen jugendlicher Techniknutzung zu unterscheiden (Tully 2003a, 35ff.):

1.) Technik ist ein wichtiges Element, auf das Jugendliche versuchen ihre Zukunft zu gründen. Sie betrachten den Computer und das Internet als Ressource für einen zukunftsfähigen Beruf.

2.) Technische Artefakte bilden für die Jugendlichen insofern ein "symbolisches Kapital", als der Besitz dieser technischen Artefakte mit sozialer Anerkennung verbunden ist.

3.) Technik stellt ein "Medium des Erlebens" dar. So haben die Jugendlichen Spaß an Techniknutzung.

4.) Technische Artefakte werden zum Medium sozialer Differenzierung, wodurch der Umgang mit neuer und neuester Technik zum Kennzeichen des Jugendalters gegenüber der älteren Generation wird und der Abgrenzung dient. Zudem ist eine Geschlechterdifferenzierung im Rahmen der Nutzung von Alltagstechnik zu erkennen.

5.) Technik ordnet den sozialen Alltag, begrenzt und ermöglicht soziales Handeln, wie z.B. die in der Jugendkultur weit verbreitete Nutzung von Handys zeigt. Hier kommt es immer mehr zur spontanen kurzfristigen Verabredung von Treffen, wodurch sich etablierte Formen von Mobilität verändern. Dabei wird gerade Mobilitätstechnik wie das Auto gemäß Tully zu einem Katalysator von Individualität, so dass von einem "Tandem von Technik und Individualität" auszugehen ist.

"Mobilitätstechnik wird auf diese Weise ähnlich der Kommunikationstechnik Teil eines persönlichen Lebensstils. Technikgestütztes Fahr- und Freizeitverhalten fungiert als Baustein der eigenen Identität" (Tully 2003a, 38).

Auch innerhalb der Arbeitswelt wird Technikumgang - hier vor allem mit den neuen Informationstechnologien - für die Jugendlichen zu einer unhintergehbaren Kompetenzanforderung. So haben sich die Ausbildungsinhalte, die betrieblichen Arbeitsvollzüge und die Klientenbeziehungen verändert. Es sind neue Ausbildungsberufe gerade im IT-Bereich entstanden (jede 25. Ausbildung findet innerhalb dieses neu geschaffenen Bereichs statt).

"Computer und Internet haben also neue Berufsbilder hervorgebracht. Sie veränderten und verändern aber ebenso nachhaltig die Arbeitswelt und das Verhältnis zwischen Firmen und Klienten" (Tully 2003a, 39).

Das Hauptinteresse der Jugendlichen gilt jedoch nach Tully technischen Artefakten für den Freizeitbereich. Hier sind vor allem mediale Formen von Technik wie Computer, Internet, Handy und Anwendungsbereiche wie Chatten, Internet-Surfen, das Herunterladen von Musik und das Schreiben von e-mails und SMS entscheidend.

"Handy, Computer und Internet werden zu jugendkulturell besetzten Symbolen und leisten gleichzeitig einen Beitrag zur Bewältigung der Aufgaben des Jugendalters. Es zeigt sich damit, dass die sozialen Eigenschaften der Techniken nicht mit ihren technischen Parametern oder der ursprünglich gedachten Verwendungsweise zusammenfallen: So wurde die Kurznachricht für Geschäftsleute entwickelt, die auch beim Auftreten von Funklöchern erreichbar bleiben wollen. Technikgenese ist deshalb nicht gleichzusetzen mit Technikgebrauch" (Tully 2003a, 39).

Es geht den Jugendlichen vor allem um "convenience, comfort and joy" (Tully 2003a, 40) und die Multioptionalität, die Technik bietet. Die Jugendlichen "sind an ihr interessiert; sie treffen in verschiedenen sozialen Kontexten auf diese Technik, verfügen in sehr großem Maße über sie und produzieren mit ihrer Hilfe neuartige Bedeutungen und Lebensstile" (Tully 2003a, 40; Tully 2003b). So sind technische Artefakte zu einem signifikanten Teil des Jugendalters geworden. Dabei kommt gerade dem Universalmedium Computer ein zentraler Stellenwert zu, da dieses wegen seiner multiplen Anwendungsweisen nun Medien wie Radio und Fernsehen integriert.

### *Jugendliche am Computer*

#### ***Besuch einer Halloween-Chat-Night:***

*In den Chats kam es zum Spiel mit der eigenen Identität. Es wurde wie selbstverständlich sehr viel vorgetäuscht. Die Variation des Alters, der Herkunft, des Aussehens und des Sozialstatus zeigte sich als normal. Es war das erklärte Ziel, eine reale Photographie des Kommunikationspartners zu bekommen. Die meisten Chats besaßen gerade in den späteren Nachtstunden eine sexuelle Orientierung. Die erfahreneren Chatterinnen trafen Freunde und*

*Freundinnen im Netz. Diese Personen waren ihnen nicht wirklich fremd, sondern die Kommunikationspartner hatten feste Chat-Namen, unter denen sie sich immer wieder einloggen und so erkennbar blieben. Das Täuschungsverhalten war eher charakteristisch für die Erstbegegnung mit neuen, unbekanntem Chatpartnern. Bei festen Kommunikationspartnern änderte sich das Verhalten, und fixe Rollen wurden weiter beibehalten.*

*Parallel zum Chatten wurden am Computer einfache Spiele wie "Wer wird Millionär?", "Die Sendung mit der Maus", "Simba" und "Schachklub" gespielt. Auch Internet-Recherchen wurden durchgeführt, man schrieb e-mails und verschickte kostenlose SMS.*

*Die weiblichen Jugendlichen betrieben beim Chatten bis zu zehn individuelle Chatfenster gleichzeitig. Sie entwickelten dabei hohe Fertigkeiten in simultaner Kommunikation. Die am meisten favorisierten Chats betrafen den Nahbereich. Man wollte die Chatpartner danach teilweise in der Realität treffen. Gerade die Versuche, an Photographien heranzukommen, jemanden kennenzulernen und in der Realität zu treffen, zeigen wiederum die enge Vernetzung der virtuellen Chat-Kommunikation mit Begegnungen in der "realen Welt".*

*Im Rahmen des Chattens traten die weiblichen Jugendlichen untereinander virtuell in Kontakt und dirigierten zu mehreren den gesamten lokalen Chat-Raum. Sie waren während des Chattens hoch konzentriert und blieben teilweise die ganze Nacht vor dem Computer. Die älteren und diejenigen mit mehr Computer-Erfahrung tendierten zum Einzelchatten. Ansonsten teilten sich die Mädchen auch einen Computer, weil sie sich so sicherer fühlten.*

*Auffällig war, daß beim Chatten eine starke körperliche Involviertheit zu beobachten war. Die Mädchen waren beim Chatten vollständig in den Bann des Mediums gezogen. Dies galt auch für die komplexeren Computerspiele.*

*Da das gesamte Genre des Chattens – wie zu beobachten war - sehr sexuell orientiert ist, wurde gerade für die ganz jungen Mädchen eine entsprechende Begleitung notwendig, weil sie die verwendeten Kürzel - wie CS (Cybersex) - nicht verstehen konnten und sonst kommunikativem Sexspiel ausgeliefert gewesen wären. So machte die 10-jährige Mona in dieser Nacht ihre ersten Chat-Erfahrungen.*

### ***Einzelfallstudie Mona:***

*Mona besaß bereits Computererfahrung. Sie betreibt zu Hause einen virtuellen Ponyhof und arbeitet vor allem mit Lernsoftware im Bereich Mathematik, um den Übertritt auf das Gymnasium zu erreichen. Mona chattete gegen drei Uhr nachts. Durch die späte Uhrzeit waren die Chats thematisch sehr sexlastig. Sie antwortete auf die Frage, ob sie noch Jungfrau sei, sehr locker und meinte auf die Anfrage ihres Kommunikationspartners, ob er sie entjungfern dürfe, "auf keinen Fall". Das Chatten empfand sie als "lustig", hatte - nach eigener Aussage - damit keine Probleme und sagte, es würde ihr Spaß machen. In den Chats selbst spielte sie sehr schnell mit Alter, Geschlecht, Name und Wohnort und will auch wieder chatten. Die Chats, die sie verwendete, waren wiederum die beliebten Chats des Nahbereiches. Es war insgesamt zu beobachten, daß Mona den kritischen Umgang mit der Chatkommunikation sehr schnell lernte.*

Die heutigen Jugendlichen nutzen routinemäßig viele Formen der Anwendung neuer computergestützter Medien wie auch klassische Computeranwendungen. Sie spielen Computerspiele, programmieren Computerprogramme und partizipieren an Multi User Dungeons (MUDs), wo sie im Rahmen einer virtuellen, sprachlich-semantisch oder graphisch angelegten Umgebung interagieren können. Jugendliche beteiligen sich an News-Groups und Mailing-Listen, kommunizieren in Chat-Räumen und nutzen Internet-Shopping-Plattformen wie E-bay. In dem Sinne ist die Verwendung von und das Interesse für neue Medien zu einem signifikanten Teil moderner Adoleszenz geworden. Dabei hat der Computerumgang Jugendlicher weitergehende Implikationen für das Leben Jugendlicher, der deutlich über den Stellenwert eines einfachen technischen Artefakts hinausgeht. Vielmehr umfasst die Relation des Mediums Computer und der jugendlichen Subjekte Formen individueller Identitätsbildung, Selbstbildung und Dimensionen religiöser Valenz.

*Zum aktuellen Diskussionsstand in der Praktischen Theologie und der Religionspädagogik zum Themenfeld "Computer und neue Medien"*

Theologie und Kirche stehen den Neuerungen im Feld der Computer und der computergestützten neuen Medien kritisch gegenüber, wenn sie diese überhaupt wahrnehmen (Weder 2000; Kolb 1998; Kirchenamt der EKD 2003; Dinter 2004c). Naturwissenschaften

und Technologie kommen in diesem Zusammenhang allein in ihren negativen Dimensionen in den Blick (Schwarke 2004). Eine derartige negative Einschätzung des Feldes "Computer und neue Medien" hat durchaus seine Berechtigung, wenn es darum geht, radikale Positionen im Bereich der Computerwissenschaften und der künstlichen Intelligenz kritisch zu beleuchten. So finden sich in diesem Bereich Positionen, die metaphysisch aufgeladen sind und anstreben, - vermittelt durch die moderne Computertechnologie - die menschliche irdische Existenz überwinden zu können (Herzfeld 2002). Außerdem umfasst die Computernutzung gerade für die Jugendlichen Risiken. So steht die Computernutzung in Einzelfällen im Zusammenhang sexuellen Missbrauchs und von Jugendgewalt.

Innerhalb der Praktischen Theologie und der Religionspädagogik findet sich hinsichtlich der Computerthematik und dem Bereich computergestützter neuer Medien zunächst das Modell praktischer Applikationen thematischen Inhalts durch neue Medien (Brenner 2003). Auch Beiträge zur Medien-Ethik und Medien-Kritik sind zu finden (Beuscher 1999). Die Möglichkeiten biblischen Lernens werden diskutiert (Brenner 2003; Vogel 1997), aber auch erste Zugänge zu computergestützten kollaborativem Lernen ("collaborative learning") sind zu finden (Vogel 2000; Sander-Gaiser 2001; Vogel 2001). Der Computer kommt als globales Phänomen in den Blick (Herrmann 2000) und die Semantik spezifischer Computerspiele wird untersucht (Abesser 2000; Scholtz 2004). Alle diese Entwürfe und Untersuchungen leisten einen wichtigen Beitrag, um das Medium Computer und die mit ihm verbundenen Veränderungen der Lebenswelt zu verstehen. Was jedoch ein notwendiges Desiderat innerhalb des beschriebenen Forschungsfeldes darstellt, ist eine empirische Analyse der aktuellen Formen der Computernutzung Jugendlicher in ihrer Relevanz für Prozesse der Identitätsbildung, Selbstbildung und in ihren Dimensionen religiöser Valenz.

### *Das Forschungsprojekt*

Um das beschriebene analytische Desiderat hinsichtlich der Computernutzung Jugendlicher zu bearbeiten, wurde ein Forschungsprojekt entwickelt (Dinter 2005; Dinter 2006; Dinter 2007), das sich am phänomenologischen Grundparadigma der Wahrnehmung orientiert (Failing & Heimbrock 1998). Eine derartige Orientierung hat immer die gesamtlebensweltliche Einbettung der Computernutzung Jugendlicher im Blick (Dinter 2003a; 2003b). Der phänomenologische Fokus der Analyse des Forschungsgegenstandes "Adoleszenz und Computer" zeigt sich deutlich hinsichtlich der Auswahl eines diesem Untersuchungsgegenstand angemessenen Methodensettings. Um Prozesse der

"Identitätsbildung" bzw. der "Sinnfindung" forschungstechnisch bearbeiten zu können, sind die Methoden der qualitativ-empirischen Sozialforschung bzw. der Kulturanthropologie von Relevanz. Quantitative Methoden sind im Zusammenhang der Analyse von Identitätsbildungsprozessen nur von begrenzter Reichweite. Angestrebt wurde daher eine Methodenwahl, die dem Untersuchungsgegenstand angemessen ist und durch *Triangulation* ein breiteres Spektrum - auch in seinen komplexen Tiefendimensionen - in den Blick nimmt. Eine Methodenkombination erwies sich als Desiderat, da langjährige Erfahrungen mit Methoden der qualitativ-empirischen Sozialforschung gezeigt haben, daß rein sprachlich gestützte Methoden z.B. bei Analysen von Medienperzeption zu "flache" Ergebnisse liefern (Neuß 1998). Daher war zu fragen, welche methodischen Ergänzungen möglich sind, um ein komplexeres Setting abzubilden. Folgende Methoden fanden in dem beschriebenen Projekt Anwendung:

- *teilnehmende Beobachtung*
- *ethnographische Interviews*
- *Experteninterviews (Meuser / Nagel)*
- *problemzentrierte Leitfaden-Interviews (Witzel)*
- *modifizierte thematische Kodierung (Flick / Strauss)*
- *Web-Seiten-Analyse*
- *Vorstudie: Fragebogen / teilnehmende Beobachtung*
- *Re-Analyse: zwei geschlechterdifferenzierte empirische Studien (Baerenreiter / Ritter)*
- *Triangulierung mit quantitativer Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest: JIM 2002*

Diese Methoden wurden auf das folgende Sample gerichtet:

- *12-18-jährige Jugendliche*
- *geschlechterdifferenziertes Sample*
- *2 kirchlich geleitete, offene Internet-Projekte für geschlechtergemischte Gruppen im kleinstädtischen Milieu; hauptsächlich männliche Jugendliche (Baden-Württemberg / Hessen)*
- *1 offenes Internet-Projekt des Kreisjugendrings für weibliche Jugendliche in Stadt mittlerer Größe (Bayern)*
- *5 Experteninterviews*

- *teilnehmende Beobachtung in den genannten Projekten und ethnographische Interviews (Jugendliche aus dem Haupt- und Realschulbereich)*
- *Halloween-Chat-Night*
- *LAN-Party*
- *weibliche Jugendliche:*
- *8 problemzentrierte Interviews mit weiblichen Jugendlichen in dem Internet-Projekt in Bayern für weibliche Jugendliche*
- *2 problemzentrierte Interviews mit Schülerinnen aus einem kleinstädtischen Gymnasium in Hessen*
- *männliche Jugendliche:*
- *8 problemzentrierte Interviews mit Schülern aus einem kleinstädtischen Gymnasium in Hessen*
- *1 problemzentriertes Interview mit einem männlichem Jugendlichen aus dem geschlechtergemischten Internet-Projekt in Baden-Württemberg*
- *Web-Seiten-Analysen*

Die beschriebene Untersuchung zeigte, dass sich innerhalb der Relation jugendlicher Subjekte zum Medium Computer zahlreiche Dimensionen von Identitäts- und Selbstbildungsprozessen erkennen lassen. Diese konnten im Rahmen des vorliegenden Forschungsprojektes genauer ausdifferenziert werden (Dinter 2004b). So geschehen individuelle Selbststabilisierung und virtuell spielerische Selbstexplorationen durch entsprechende Rollenübernahme beim individuellen Computerspielen, beim Spiel im LAN (Local Area Networks), beim Agieren in MUDs, im Rahmen der eigenen Web-Seitengestaltung sowie beim Chatten. Es finden sich komplexe Prozesse sozialer Interaktion im virtuellen Raum oder die Kopplung von virtuellen und realen Sozialprozessen sowie explizite inhaltsorientierte Informationsgewinnung. Auch Dimensionen religiöser Valenz wurden hinsichtlich der Computernutzung Jugendlicher erkennbar (Dinter 2004b). Diese Dimensionen religiöser Valenz finden in sogenannten "Spielräumen" statt, in denen spezifische Formen von Performanz geschehen, die wiederum durch die Spieltheorie beschrieben werden können (Adamowsky 2000; Huizinga 2004). Diese Formen von Performanz zeigen die enge Verflechtung von Spiel und Fest bzw. Spiel und Kult und besitzen in diesem Sinne eine Verflechtung mit dem Religionsbegriff. Die spezifischen Dimensionen religiöser Valenz innerhalb der "Spielräume" jugendlicher Computernutzung besitzen eine dreifache Ausrichtung:

Erstens lassen sich metaphysische Implikationen der Computernutzung Jugendlicher erkennen (Dinter 2004b).

Zweitens sind rituelle Dimensionen der Sinnogenese im Kontext jugendlicher Computernutzung gekoppelt mit individuellen bzw. kollektiven Flowerlebnissen (Cikszentmihalyi 2000) zu verzeichnen (Dinter 2004b), die liminoide Phänomene von rituellem Charakter darstellen und bezogen auf den Kollektivaspekt Communitas-Dimensionen aufweisen (Turner 1989).

Drittens ist eine enge Kopplung von religiös-mythischen Motiven in Fantasy-Welten und den computergestützten neuen Medien zu erkennen (Dinter 2004b).

Für die Praktische Theologie bzw. die Religionspädagogik leitet sich daraus ein zweifacher Fokus ab.

Erstens zeigt sich, dass Prozesse der Identitätsbildung - in Relation zum Medium Computer und computergestützten neuen Medien einen entscheidenden Aspekt innerhalb der jugendlichen Subjektentwicklung darstellen. Diese Prozesse der Identitäts- bzw. Selbstbildung sind mit der Notwendigkeit verbunden, mit der Fragmentarität der eigenen Biographie umzugehen bzw. notwendig Sinnogenese zu betreiben, um nicht einer vollständigen Diffusion des Subjektes Vorschub zu leisten. (Keupp 2002a; Keupp 2002b; Taylor 1994). Derartige Prozesse jugendlicher Subjektentwicklung - in Korrelation zum Medium Computer und computergestützten neuen Medien - zu begleiten, stellt eine zentrale Aufgabe Praktischer Theologie bzw. Religionspädagogik zu Beginn des 21. Jahrhunderts dar.

Zweitens ist anzuerkennen, daß sich Religion - zumindest bezogen auf den christlich-europäischen Kontext - von traditionellen Formen hin zu anderen Bereichen der Gesellschaft wie den Medien verlagert hat. Diese Formen "religiöser Praxis" sind für die Praktische Theologie bzw. die Religionspädagogik nicht allein hinsichtlich einer Analyse der Jugendkultur relevant, sondern markieren einen notwendigen Fokus Praktischer Theologie bzw. der Religionpädagogik auf Lebenswelt hin. Innerhalb dieser lebensweltlichen Rückbindung der Praktischen Theologie bzw. der Religionspädagogik im Hinblick auf Theorie und Praxis müssen Computer und der Bereich der computergestützten neuen Medien notwendig Berücksichtigung finden. Das ist die Herausforderung der Praktischen Theologie bzw. der Religionspädagogik zu Beginn des 21. Jahrhunderts.

## **Literatur**

- Abesser, B., Wer erlöst die Welt?, in: Klie, T. (Hrsg.), Darstellung und Wahrnehmung, Münster 2000, S. 133-149.
- Adamowsky, N., Spielfiguren in virtuellen Welten, Frankfurt 2000.



- Baerenreiter, H. / Fuchs-Heinritz, W. / Kirchner, R., (Hrsg.), Jugendliche Computer-Fans: Stubenhocker oder Pioniere?, Opladen 1990.
- Beuscher, B., - ders., Remedia, Religion - Ethik - Medien, Norderstedt 1999.
- Brenner, Ch., Der Computer als Medium im Religionsunterricht?. Ein fachdidaktischer Beitrag zur Mediendidaktik im Zeitalter von Multimedia, Münster 2003.
- Cikszenmihalyi, M., Das flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile im Tun aufgehen, 8. Aufl., Stuttgart 2000.
- Dinter, A., Informationstechnologie, Virtualität und Lebenswelt. Eine religionspädagogische Skizze, in: Dungs, S. / Gerber, U. (Hrsg.) , Der Mensch im virtuellen Zeitalter. Wissensschöpfer oder Informationsnull, Frankfurt a. Main 2003 (2003a), S. 91-103.
- dies., Jugendliche am Computer - ein Beitrag zu einer lebensweltorientierten Religionspädagogik in seiner Bedeutung für die Diskussion um "religiöse Bildung", in: Theo-Web 2. Jahrgang 2003 / Heft 2 (2003b), S. 166-179.
- dies., Models of how to relate science and theology, in: Synthesis Philosophica 2004 (2004a), S. 245-257.
- dies., Identität, Religion und neue Medien. Formen verflüssigter Religion in der Jugendkultur, in: Zeitschrift für Erziehungswissenschaften 7. Jahrg., (ZfE) 3 / 2004 (2004b), S. 344-358.
- dies., Adoleszenz - Computer - Bildung. Ein exemplarisches Element "religiöser Grundbildung" im 21. Jahrhundert, in: Rothgangel, M. / Fischer, D. (Hrsg.), Standards für religiöse Bildung?. Zur Reformdiskussion in Schule und Lehrerbildung, Münster 2004 (2004c), S. 200-217.
- dies., Adolescence and Computers. Dimensions of Media-Related Identity-Formation, Self-Edification and Religious Value as Challenge for RE, in: British Journal for Religious Education (BJRE) 2005, S. 235-248.
- dies., Adoleszenz und Individualentwicklung zu Beginn des 21. Jahrhunderts. Computer als Katalysatoren von Identitäts- und Selbstbildungsprozessen und als Medium individueller Sinnogenese Jugendlicher, (Habilitationsschrift), Frankfurt 2006.
- dies., Adoleszenz und Computer. Von Bildungsprozessen und religiöser Valenz, in: Arbeiten zur Religionspädagogik (ARP), hrsg. von Adam, G. / Lachmann, R., (Vandenhoeck unipress) Göttingen 2007.
- Failing, W. / Heimbrock, H.-G., Gelebte Religion wahrnehmen. Lebenswelt - Alltagskultur - Religionspraxis, Stuttgart / Berlin / Köln 1998.
- Herrmann, J., Erlösung durch Kommunikationstechnologie, in: Klie, T. (Hrsg.), Darstellung und Wahrnehmung, Münster 2000, S. 77-95.
- Herzfeld, N., In Our Image. Artificial Intelligence and the Human Spirit, Minneapolis 2002.
- Huizinga, J., Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, 19. Aufl., Reinbek bei Hamburg 2004.
- Keupp, H., Jeder nach seiner Façon?, in: Ethik & Unterricht 4 / 2002 (2002a), S. 9-11.
- ders., Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne, 2. Aufl., Reinbek 2002 (2002b).
- Kirchenamt der EKD (Hrsg.), Maße des Menschlichen. Evangelische Perspektiven zur Bildung in der Wissens- und Lerngesellschaft, 2. Aufl., Gütersloh 2003.
- Kolb, A., Virtuelle Ontologie und Anthropologie, in: Kolb, A., u.a. (Hrsg.), Cyberethik. Verantwortung in einer digital vernetzten Welt, Stuttgart / Berlin / Köln 1998, S. 11-50.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.), JIM 2002. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger in Deutschland, Baden-Baden 2003.
- Neuß, N., Bilder des Verstehens, in: medien praktisch 3 / 1998, 19-22.
- Ritter, M., Computer oder Stöckelschuh?. Eine empirische Untersuchung über Mädchen

am Computer, Frankfurt / New York 1994.

- Scholtz, Ch., Religionspädagogisches Lernen mit dem Computerspiel Zelda?, in: Pirner, M. / Breuer, T.(Hrsg.), Medien - Bildung - Religion, München 2004, S. 145-153.
- Sander-Gaiser, M., Lernen mit vernetzten Computern in religionspädagogischer Perspektive. Theologische und lernpsychologische Grundlagen, praktische Modelle, Leipzig 2001.
- Schwarke, Ch., Demonic Spirit?, in: Gregersen, N. / Nielsen, M. (Hrsg.), Preparing for Future: The Role of Theology in the Science-Religion Dialogue, Aarhus 2004, S. 79-94.
- Taylor, Ch., Quellen des Selbst. Die Entstehung der neuzeitlichen Identität, Frankfurt 1994.
- Tully, C., Aufwachsen in technischen Welten. Wie moderne Techniken den Jugendalltag prägen, in: Aus Politik und Zeitgeschichte. Beitrag zur Wochenzeitung "Das Parlament" B 15 / 2003a, S. 32-40.
- ders., Mensch – Maschine – Megabyte. Technik in der Alltagskultur - Eine sozialwissenschaftliche Hinführung, Opladen 2003b.
- Turner, V., Vom Ritual zum Theater. Der Ernst des menschlichen Spiels, Frankfurt 1989.
- Vogel, W., Religion digital. Computer im Religionsunterricht, Innsbruck / Wien 1997.
- ders., Religionspädagogik im Internetzeitalter, in: Porzelt, B. / Güth, R., Empirische Religionspädagogik. Grundlage – Zugänge – Aktuelle Projekte, Münster 2000, S. 205-218.
- ders., Religionspädagogik kommunikativ-vernetzt. Möglichkeiten religionspädagogischer Arbeit im Internet, Münster 2001.
- Weder, H., Virtual Reality, in: Klie, T. (Hrsg.), Darstellung und Wahrnehmung, Münster 2000, S. 64-76.

PD Dr. Astrid Dinter

Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt

Grüneburgplatz 1

D - 60629 Frankfurt

[tho\\_ast@web.de](mailto:tho_ast@web.de)