

Zur Einführung	3
I. Überlegungen zur Elementarisierung: Spiritualität, populäre Jugendkultur und die religionspädagogische Aufgabe	3
1. Spiritualität	3
2. Die populäre Jugendkultur und die Aufgabe der evangelischen Kirche	6
II. Wahrnehmungen und Interpretationen	9
1. Fallbeispiel: Die Reise der Kinobesucher	11
2. Fallbeispiel: Die Ambivalenz von Computerspielen	15
III. Zu einer Grenzziehung in der Wahrnehmung und Begleitung populärer Kultur: Die „gute“ und die „schlechte Reziprozität“	20