

Virtuelle Welten als Herausforderung für die Religionspädagogik

Die Autoren

Prof. Dr. Guido Meyer, Leiter des Lehr- und Forschungsgebiets Religionspädagogik am Institut für Katholische Theologie der RWTH Aachen.

Prof. Dr. Guido Meyer
Institut für Katholische Theologie
Rheinisch-Westfälische Technische Hochschule Aachen
Theaterplatz 14
D-52062 Aachen
guido.meyer@kt.rwth-aachen.de



Dipl.-Gyml. Carsten Misera, Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Lehr- und Forschungsgebiet für Religionspädagogik am Institut für Katholische Theologie der RWTH Aachen.

Dipl.-Gyml. Carsten Misera
Institut für Katholische Theologie
Rheinisch-Westfälische Technische Hochschule Aachen
Theaterplatz 14
D-52062 Aachen
carsten.misera@kt.rwth-aachen.de



Virtuelle Welten als Herausforderung für die Religionspädagogik

Abstract

Der folgende Artikel befasst sich mit der Digitalisierung aus einer etwas randständigen Perspektive. Er fragt nach den virtuellen Bildern und nach deren Auswirkungen auf religionspädagogische Aufgaben und entwirft einige Handlungsempfehlungen. Digitaler Wandel, so die Grundthese, darf nicht ausschließlich als technisches Prinzip verstanden werden. Bildung und Erziehung in Schule und u.a. Religionsunterricht müssen sich mit dem neuen Erfahrungshorizont, in den sie gestellt werden, auseinandersetzen. Die Konzeption einer mediensensiblen Religionspädagogik braucht daher eine medienpädagogische und eine religionspädagogische Fundierung auf der Basis philosophisch-anthropologischer Erkenntnisse.

Schlagworte

Virtuelle Welten – Mediendidaktik – Digitaler Wandel – Bildung – Religionspädagogik

Virtual worlds as a challenge for religious education

Abstract

The following article highlights the guidelines of digitalisation in everyday life and provides guidance for religious education. Digital transformation should not be understood exclusively as a technical principle. Along with this, the question of the educational mandate in the intersection area of school and education arises in a new way. In this way, media didactics and religious education can form sustainable educational arrangements.

Keywords

virtual worlds – media didactics – digital transformation – education – religious education

1. Einleitende Gedanken

1.1 Digitalisierung und Bildung – Welchen Einfluss haben technische Möglichkeiten auf unser Weltbild?

In der aktuellen Debatte um die wirtschaftliche Zukunftsfähigkeit ganzer Nationen wird die Digitalisierung als ein zentrales Schlüsselkriterium angesehen. Von ihr, so heißt es, hänge die Zukunft postmoderner Gesellschaften ab. In diesen und vielen weiteren kurzen Aussagen, bekommt der Begriff eine nahezu erlösungsähnliche Dimension, die eine nüchterne Auseinandersetzung verhindert. Deshalb erscheint es zunächst notwendig den Begriff *Digitalisierung* zu definieren und zu kontextualisieren. Für Wolf und Strohschen ist Digitalisierung: „wenn analoge Leistungserbringung durch Leistungserbringung in einem digitalen, computerhandhabbaren Modell ganz oder teilweise ersetzt wird.“¹ Der Wissenschaftliche Beirat der Bundesregierung für Globale Umweltveränderungen (WBGU) definiert Digitalisierung als Zusammenspiel von Datenerfassung, Vernetzung, künstlicher Intelligenz und Robotik, das weltweit zu radikalen Änderungen im persönlichen, gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Leben führt.² Der Enzyklopädie der Wirtschaftsinformatik folgend, ist Digitalisierung die:

„Übertragung von Aufgaben, die bisher vom Menschen übernommen wurden, auf den Computer; (Teil-)Automatisierung mittels Informationstechnologien von zunächst sich wiederholenden mittlerweile auch weniger stark strukturierten Tätigkeiten.“³

All diesen Auslegungen gemeinsam ist, dass der Mensch immer weniger als selbständig Agierender verstanden wird und sein Handeln nur (noch) in Kooperation mit digitalen Systemen möglich wird. Es ist somit an der Zeit die Rolle des Menschen in diesen ‚Systemen‘ verstärkt aus einer geisteswissenschaftlichen Perspektive in den Fokus zu nehmen. Dabei lohnt es sich einen Blick darauf zu werfen, womit der Begriff *Digitalisierung* landläufig assoziiert wird. Große Industrie- oder Telekommunikationskonzerne etwa werben im Umfeld der *Digitalisierung* mit dem Image von Effizienzsteigerung und hohem Erfolgsversprechen.⁴ Diesen Versprechungen und Hoffnungen stehen kritische Stimmen kraftlos gegenüber.

1 WOLF, Thomas / STROHSCHEN, Jaqueline-Helena: Digitalisierung. Definition und Reife, in: Informatik-Spektrum 41/1 (2018) 56–64.

2 Vgl. WISSENSCHAFTLICHER BEIRAT DER BUNDESREGIERUNG GLOBALE UMWELTVERÄNDERUNGEN (Hg.): Unsere gemeinsame digitale Zukunft, Berlin: 2019.

3 HESS, Thomas: Digitalisierung. Potsdam.

4 Beispielhaft sind hier die Internetauftritte von der Deutschen Telekom, BASF oder Bayer zu nennen. Auf eine Beifügung von Screenshots wurde wegen der hohen Anzahl von Aktualisierungen verzichtet.

1.2 Begriffstheoretische Einordnung

Aus einer anthropologisch-philosophischen wie aus einer theologischen Perspektive stellt Digitalisierung die Frage nach dem Verständnis von Welt, Weltdeutung und Welterschließung. Der (mediale) Kontext prägt Denken und Handeln. Die neue „Kultur der Digitalität“ fiel nicht vom Himmel; sie ruht wie jede kulturelle Innovation auf den Säulen vorangegangener Entwicklungen, wie Felix Stalder überzeugend dargelegt hat.⁵ Ohne die moderne segmentierte Wissensgesellschaft und die zahlreichen sozio-kulturellen Veränderungen der Moderne hätten die digitalen Transformationsprozesse, mit denen wir heute konfrontiert werden, nicht greifen können. „Die neuen Technologien trafen also auf bereits laufende gesellschaftliche Transformationsprozesse.“⁶

Bildung als Auseinandersetzung mit der umgebenden Wirklichkeit kann sich den damit verbundenen grundsätzlichen Problemen nicht entziehen. Sowohl *Digitalisierung* als auch *Bildung* sind deshalb zwei Begriffe, die vor einer weiteren Auseinandersetzung mit der Thematik *Digitaler Bildung* definiert werden müssen.

Unter Digitalisierung können beispielsweise *Industrie 4.0*, d.h. die Optimierung industrieller Produktionsprozesse durch Roboter und Assistenzsysteme, digitale Kommunikationswege und Social Media, der Wandel von einer politisch interaktiv bestimmten zu einer von Medien bestimmten Gesellschaft verstanden werden. Vieles spricht dafür, dass wir am Ende der Epoche klassischer Schriftlichkeit, der sogenannten Gutenberg Ära, angekommen sind und nunmehr in einer neuen digital und medial geprägten Epoche leben.

Heinz-Elmar Tenorth bezeichnet aus bildungshistorischer Perspektive *Bildung* als eine *universale Spezialfunktion*.⁷ Bewusst spricht er von einer „Spezialfunktion“,⁸ weil sich das gesamte Weltgeschehen immer in einer Form auf einen Bildungsbegriff zurückführen lasse. *Bildung* befasst sich mit dem Verhältnis des Menschen zur und mit seiner Welt. Dabei ist mit *Welt* alles Materielle und Nicht-Materielle im Interaktionskontext des Menschen gemeint. Folglich ist beim Umgang mit der Welt immer das individuelle Subjekt betroffen, weil Erfahrungen nur primär von einer Person und nicht für eine andere Person gemacht werden können.

Dies wiederum charakterisiert die Universalität von Bildung, weil der Mensch immer in Interaktion mit oder zur Welt steht. Bildungsprozesse vollziehen sich nur im Individuum. Ein kollektives Lernsubjekt gibt es nicht. Das Erreichen gemeinschaftlicher Ziele, eines übergeordneten Lernprodukts, besteht aus der

5 STALDER, Felix: Kultur der Digitalität, Berlin: Suhrkamp ³2017 (= Edition Suhrkamp 2679).

6 EBD., 21

7 Vgl. TENORTH, Heinz-Elmar: Rückblick auf ein pädagogisiertes Jahrhundert. Emphase und Ernüchterung, Befreiung und Unterdrückung, in: Zeitschrift für Pädagogik 1 (2018) 51–60, 51.

8 EBD., 52.

Kumulation vieler individueller Leistungen. Somit widerspricht das Homogenitätsprinzip im gesellschaftlichen Kontext der Heterogenität des Lerners im individuellen Kontext. Die Heterogenität artikuliert sich in der Bedürfnisorientierung eines lebensweltlichen Empfindens des Lernsubjekts.

Bildung meint mehr als einen kognitiven Wissenserwerb oder eine schlichte Anpassung an die Welt.

„Bildung ist eine Selbstkonstruktion in Wechselwirkung mit der Welt.“⁹

Bildung impliziert ein kritisches Verhältnis zu den bereits internalisierten Erfahrungsbeständen der Gesellschaft. Bildung darf somit nicht ausschließlich vom Nützlichkeitsprinzip der Gesellschaft gedacht werden, sondern vom umfassenden Selbst- und Weltverständnis des Individuums. Dem heutigen bildungsökonomischen Denken ist die Erinnerung an den klassischen Bildungsbegriff vorzuhalten, dem es nicht bloß um die Vermittlung instrumenteller Rationalität, sondern humaner Rationalität ging.¹⁰

Lernen als spezielle Bildungspraxis findet nur in der Zuordnung von Lernmöglichkeiten in Raum- und Zeitabständen der eigenen Biographizität statt. „Bildung impliziert die Antizipation gelungener Entwicklung.“¹¹ Damit meint FAULSTICH die narratologische Aufarbeitung der eigenen erinnerten Zeit in Lernkontinuitäten und Lerndiskontinuitäten, die zu einer Identitätsbildung des Individuums beitragen. Gerade in postmodernen Zeiten, in denen: „der Zerfall der Zukunft und das Auseinandertreten verschiedener Zeitvorstellungen pointiert worden [sind], die sich auf Subjektivität und Kontextualität [...] beziehen“,¹² gewinnt die Eigenzeit des Lernsubjekts an neuer Relevanz.

2. Digitalisierung, Medien und Wirklichkeit – Eine Standortbestimmung

Medien verändern auf eine je eigene Weise die Weltwahrnehmung und damit die Welt. Insbesondere digitale Medien schaffen Wirklichkeitsräume nicht zuletzt für junge Menschen. Mit dem vielverwendeten Begriff „digital natives“ bezeichnen wir eben jene neue Generation, die ein Leben ohne den Blick auf die Welt ohne digitale Medien nicht gekannt haben. Unbestreitbar modifizieren seit einigen Jahrzehnten die neuen Medien den Alltag und damit die Erfahrungswelt der Men-

9 TENORTH, Heinz-Elmar: Bildung für die digitale Zukunft, Interview von: ANTONY, Philipp (23.08.2018).

10 Vgl. BERNHARD, Armin: Pädagogisches Denken, Stuttgart: Schneider Hohengehren 2016, 69.

11 FAULSTICH, Peter: Menschliches Lernen. Eine kritisch-pragmatische Lerntheorie, Bielefeld: Transcript 2013, 156.

12 EBD.

schen. Aus diesem Grund ist die Religionspädagogik als „Erfahrungswissenschaft“ in besonderer Weise auf sie bezogen.

Während medial konstruierte Erfahrungen den öffentlichen Raum bestimmen, findet die institutionalisierte Religion eher weniger Beachtung. Während einst die Religion die Medien bestimmte, bestimmen heute die Medien die Religion. Vor allem neue Medien gelten zu Recht als die entscheidenden Akteure großer gesellschaftlicher Umbrüche.¹³ Ebenso die Welt der Arbeit wie die der Freizeit sind ohne sie denkbar. Digitale Medien prägen nicht nur die Art und Weise, wie gearbeitet und sich vergnügt wird, sie verändern tiefgreifend alle Institutionen und formatieren den gesellschaftlichen Rahmen um.¹⁴ Verunsicherung und Frust mit immensen Folgen für das Zusammenleben der Menschen verbreiten sich in westlichen Demokratien seit Jahren rasant.¹⁵ Und im Zentrum vieler Besorgnis erregender Entwicklungen stehen die digitalen Medien, mit denen nunmehr quasi jedermann sich an den Stimmungen aktiv oder passiv beteiligen kann.

Der neuen digitalen Herausforderung, heißt es von PolitikerInnenseite mahnend, darf sich niemand in den Weg stellen, sonst gerät er ins wirtschaftliche Abseits. Demgegenüber jedoch drängen sich medienpädagogisch Fragen geradezu auf. Fragen nicht nur nach einem pädagogisch-didaktisch sinnvollen Gebrauch, sondern Fragen nach den Auswirkungen und den wirklichkeitskonstituierenden Dimensionen der neuen digitalen Welten.

Wenn wir fortan von ‚virtuellen Welten‘ sprechen, so meinen wir damit auf der Basis der Digitaltechnologie generierte und computergestützte Räume, die sich auf der Bildschirmoberfläche von PCs, Laptops, Tablets oder Smartphones zeigen. Ursprünglich entstammt der Begriff ‚virtus‘ dem Lateinischen und steht für mannhaft, tüchtig und tugendhaft. Der französische Begriff ‚virtuel‘ dagegen meint, was fähig ist zu wirken. Im Deutschen bezeichnet ‚Virtualität‘ zunächst das, was imaginabel und denkbar ist.

Digitale Welten sind zumindest auch virtuelle Welten. Virtuelle Welten wiederum sind allem voran Bilderwelten und als solche haben sie Einfluss auf unser Wirklichkeitsverständnis. Und letzteres bildet die Basis des Glaubensverständnisses und umgekehrt. Gerade in nachtraditionalen Zeiten, in denen die klassischen Sozialisationsmechanismen nicht mehr greifen, entwickelt sich der Glaube weni-

13 Vgl. NORD, Ilona / ZIPERNOVSZKY, Hanna (Hg.): Religionspädagogik in einer mediatisierten Welt, Stuttgart: Kohlhammer Verlag 2017 (= Religionspädagogik innovativ Band 14), 11.

14 NASSEHI, Armin: Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft, München: C.H.Beck 2019.

15 PÖRKSEN, Bernhard: Die große Gereiztheit. Wege aus der kollektiven Erregung, München: Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG 2018.

ger innerhalb einer Gemeinschaft als vor dem Hintergrund von (religiösen) Erfahrungen, die im Lichte unseres Wirklichkeitsverständnisses und mit Blick auf das Ganze unserer Existenz uns bedeutsam erscheinen.

Die neuen Bilderwelten bilden nicht nur Wirklichkeiten ab, sondern wecken Sehnsüchte und initiieren Haltungen. Aus diesen Gründen sind sie theologisch relevant, denn sie sind Teil unserer aller Wirklichkeitsverständnis und stehen damit in einem direkten Bezug zu unserem Glaubensverständnis. Darüber hinaus kommen in vielen virtuellen Welten, angefangen von PC-Spielen über Internetseiten bis hin zu *social media*, religiöse Zeichen und Symbole zum Einsatz. MedienpädagogInnen sprechen hier von „Religion in den Medien“¹⁶. Religionspädagogisch interessant ist, wie Religion hier gebraucht wird und welche Effekte und Erfahrungen mit Religion assoziiert werden. Mindestens ebenso interessant und wichtig ist jedoch noch ein weiterer Zugang zu den Medien, den MedienpädagogInnen als „Medienreligion“¹⁷ bezeichnen. Hier geht es zunächst nicht um Artikulationen einer expliziten Religion, wie sie sich in Symbolen und Zeichen findet, sondern um das Medium an sich. Es geht – um den Begründer der modernen Medientheorie, Marshall McLuhan zu zitieren – um das Medium an sich: „The medium is the message“¹⁸. Damit ist gemeint, dass nicht (nur) die vordergründige Botschaft deutungsrelevant ist, sondern das Medium an sich, aufgrund seiner strukturellen Gegebenheit bereits eine wirklichkeitstransformierende Kraft besitzt. Um es noch einfacher zu sagen: Ein und dieselbe Nachricht in der Zeitung, im Radio und im Fernsehen wirkt auf den/die Rezipienten/Rezipientin jeweils unterschiedlich.

Angesichts der Größe der gesellschaftlichen Herausforderung dürfen auch die bislang veröffentlichten theologischen Annäherungen an dieses Thema zumindest von der Anzahl her eher als zurückhaltend bezeichnet werden. So seltsam es scheint: Die neuen Wirklichkeitsräume scheinen weit weg von den drängenden theologischen Problemen. Mit Blick auf religionspädagogische Belange darf in diesem Zusammenhang von einem blinden Fleck in der Forschungslandschaft gesprochen werden. Im Gegensatz dazu finden in didaktischer und schulpraktischer Hinsicht digitale Medien durchaus große Beachtung.

Darüber hinaus könnte eine gewisse Grundhaltung, die wir als ‚Medienpessimismus‘ bezeichnen und die von bedeutenden altvorderen Medientheoretikern und

16 Vgl. PIRNER, Manfred L. (Hg.): Medien-Macht und Religionen. Herausforderung für interkulturelle Bildung; Referate und Ergebnisse des Nürnberger Forums 2010, Berlin: EB-Verl. 2011 (= Pädagogische Beiträge zur Kulturbegegnung 29).

17 Vgl. PIRNER, Manfred L. / BREUER, Thomas (Hg.): Medien – Bildung – Religion. Zum Verhältnis von Medienpädagogik und Religionspädagogik in Theorie, Empirie und Praxis, München: Kopaed 2004 (= Medienpädagogik interdisziplinär 2).

18 Vgl. McLuhan, Marshall: The Medium is the Message, New York: Random House 1967.

-philosophen, von Jean Baudrillard über Paul Virilio bis Günther Anders und Neil Postman vertreten wird, den wirtschaftlichen Interessen im Weg stehen. Eine medienpessimistische Grundhaltung sieht in den Medien vor allem den Schaden, den sie an Menschen, Bildung und Gesellschaft anrichten. Von Zurückhaltung bis Ablehnung gegenüber den Neuen Medien lautet das Programm ihrer Vertreter. Öffentlichkeitswirksame Unterstützung findet diese Meinung bei einigen bekannten Hirnforschern wie Manfred Spitzer und Gerald Hüther, die aus dem Blick ihrer Wissenschaft, den Medienkonsum allgemein grundsätzlich und pauschal in Frage stellen.

Wenngleich es viele gute Gründe gibt, medienpessimistische Grundpositionen zu beziehen, muss religionspädagogisch mit einem betont phänomenologischen Blick zunächst die konkrete Lebenspraxis der Menschen in den Forschungsfokus genommen werden; und hier belegen alle wissenschaftlichen Untersuchungen zum Medienkonsum über die letzten 15 Jahre permanent steigende Zahlen.¹⁹ Dass der Medienkonsum allein noch keine medienoptimistische Position zu begründen vermag, erscheint verständlich. Eine pädagogische und religionspädagogische Auseinandersetzung und Begleitung medialer Umgebungen erfordert mehr als eine geistige Ablehnung; sie erfordert ein sich Einlassen und ein tieferes Verständnis.

Um eine ausgewogene Grundhaltung, die ebenso die Gefahren wie die Chancen der neuen Medien abzuwägen versucht, bemühen sich einige Grundlagenpapiere der Deutschen Bischofskonferenz. Neben dem bereits 1998 erschienen gemeinsamen Schreiben „Chancen und Herausforderungen der Mediengesellschaft“ ist für unseren Zusammenhang vor allem das medienethische Impulspapier „Virtualität und Inszenierung“²⁰ von 2011 und „Medienbildung und Teilhabegerechtigkeit“²¹ von 2016 zu erwähnen. Unter Zuzug von ausgewiesenen ExpertInnen bemühen sich die Bischöfe in mehreren Schreiben um eine medienethische Orientierung auf der Basis eines breiten Ansatzes, der ebenso wirtschaftliche, soziale und politische Aspekte der Diskussion einbezieht. Dabei stellen sie sich

19 An dieser Stelle ist auf zahlreiche Veröffentlichungen des Medienpädagogischen Forschungsbundes Südwest (mpfs) mit folgender URL zu verweisen: <https://www.mpfs.de/startseite/>. Die JIM-, Kim-, miniKIM- und FIM-Studie verdeutlichen die oben skizzierten Tendenzen.

20 Vgl. SEKRETARIAT DER DEUTSCHEN BISCHOFSKONFERENZ (Hg.): Virtualität und Inszenierung. Unterwegs in der digitalen Mediengesellschaft. Ein medienethisches Impulspapier, Bonn 2011 (= Die deutschen Bischöfe 35).

21 Vgl. SEKRETARIAT DER DEUTSCHEN BISCHOFSKONFERENZ (Hg.): Medienbildung und Teilhabegerechtigkeit. Impulse der Publizistischen Kommission der Deutschen Bischofskonferenz zu den Herausforderungen der Digitalisierung, Bonn 2016 (= Arbeitshilfen 288).

bewusst in die Tradition weltkirchlicher Grundsatzdokumente wie beispielsweise das Konzilsdokument *Inter Mirifica*.²²

So lobenswert und von ihrer Grundhaltung her ausgewogen diese Orientierungshilfen auch sein mögen, ihre Grundintention ist im Kern eine medienethische und damit wiederum verengt sich religionspädagogisch betrachtet die Perspektive. Bei den genannten Stellungnahmen geht es um kirchliche Standpunkte und davon abgeleitet um Handlungsempfehlungen. Eine einschlägige Medientheologie bleibt außen vor. Bemühte sich noch das Konzilsdokument *Inter Mirifica* um grundlegende theologische Verbindungslinien, indem es Jesus selbst als einen „Meister der Kommunikation“ bezeichnete, von dessen Vorbild sich soziale Kommunikationsmittel inspirieren lassen müssten, um gleichsam die Menschheit von „Babel nach Pfingsten“ zu führen, so sind heute medientheologische Bezüge nur selten zu finden. Deshalb sei hier provokant gefragt: Sind die Neuen Medien und damit auch die virtuellen Welten ein gottfreier Raum? Oder ist es nicht eher TheologInnen-Pflicht mit dem Hl. Ignatius von Loyola „Gott in allem suchen“? Und weiter gefragt: Vor dem Hintergrund welchen Wirklichkeitsverständnisses ist vom geheimnisvollen und nahen christlichen Gott in virtuellen Welten zu sprechen? Nicht zuletzt diesen grundlegenden theologischen Fragen möchten wir im Folgenden nachgehen.

Sich über die vorgegebene Wirklichkeit eine andere Welt vorzustellen, gehört seit Anbeginn zum Menschsein dazu. Mittels neuer Medientechnologien jedoch erhält diese typisch menschliche Fähigkeit nie dagewesene Ausdrucksmöglichkeiten, die sich nunmehr zahlreiche Natur- und Technikwissenschaften zu Nutze machen, um weiter in die Geheimnisse der Natur vorzustoßen und um Prozesse zu simulieren. Nicht nur WissenschaftlerInnen, auch KünstlerInnen bedienen sich zunehmend digitaler Technologien und verleihen immer neuen Imaginationen und inneren Bildern einen sichtbaren Ausdruck. Seit Ende der 1990er Jahre entwickelte sich ein Wirklichkeitsverständnis, das die Virtualität der physischen Existenz gegenübergestellt. Virtuell ist das, was sichtbar gemacht wird und entsprechend wirkt, was aber keine Realität im engeren Sinn beanspruchen kann. Dieses im Kern dualistische Grundverständnis wird seit einigen Jahren schon durch neuere technologische Entwicklungen in Frage gestellt. So etwa, wenn von „mixed reality“ die Rede ist. Diese meint eine „gemischte Realität“, die sich dadurch kennzeichnet, dass die Wahrnehmung (der natürlichen Umwelt) des/der Nutzers/Nutzerin verbunden wird mit virtuellen Elementen. „Augmented reali-

²² Vgl. *Inter Mirifica*, in: http://www.vatican.va/archive/hist_councils/ii_vatican_council/documents/vat-ii_decree_19631204_inter-mirifica_ge.html [abgerufen am 16.07.2019].

ty“²³ bietet eine große Hilfestellung etwa bei komplexen Aufgaben, v.a. in Konstruktion, Wartung und Medizin. Virtuelle Umgebungen oder „virtual environments“ sind computergestützte Arbeitsplattformen zur gemeinsamen und gleichzeitigen Forschungstätigkeit an unterschiedlichen Orten. Virtuelle Umgebungen schaffen ein hohes Maß an Immersion der Beteiligten und unterstützen inhaltlich und technologisch meist nationale und oftmals internationale Forschungsinitiativen.

Kehren wir abschließend nochmals kurz zu den virtuellen Welten zurück. Während wir ‚virtuell‘ als eben jene digital konstruierten Bilder bezeichnet haben, mittels derer eine ‚virtual reality‘ (VR) entsteht, fügt der Begriff ‚Welt‘ hinzu, dass es sich dabei um ein kohärentes Ganzes handelt, das aus digitalen Codes besteht und als symbolische Form verstanden werden muss. Ritter definiert Welt als „eine in sich sinnvoll gegliederte Ganzheit“²⁴, in der Komplexität und Vielfalt von anderen Bereichen abgegrenzt wird. Virtual Reality liefert somit die symbolischen Formen – wie Ernst Cassirer sagen würde – mittels derer der menschliche Geist seine Welt konstruiert.²⁵

3. Denkansätze für eine Theologie der virtuellen Welten

Nachdem der sozio-kulturelle Hintergrund mit Blick auf religionspädagogische Fragen skizziert wurde, bedarf es nun einer theologischen Rückversicherung. In zwei Denkschritten möchten wir uns nunmehr theologischen Fragen nähern: Im Sinne einer anthropologisch gewendeten Theologie möchten wir erneut nach dem anthropologischen Hintergrund fragen, der einen Glauben an einen Gott im Sinne der biblischen Offenbarung in virtuellen Welten als sinnvoll erscheinen lässt.²⁶ Im darauffolgenden zweiten Schritt sollen die virtuellen Welten als Teil einer von Menschenhand weiterentwickelten Schöpfung verstanden werden, so dass die genannten Welten nicht zu Parallelwelten degenerieren, die dem Geist des Schöpfers zuwiderlaufen.

23 HUBIG, Christoph: Die Kunst des Möglichen I. Grundlinien einer dialektischen Philosophie der Technik, Bielefeld: Transcript 2006 (= Grundlinien einer dialektischen Philosophie der Technik 1), 166.

24 RITTER, Joachim / GRÜNDER, Karlfried / GABRIEL, Gottfried (Hg.): Historisches Wörterbuch der Philosophie. Basel: Schwabe 971 Bd. 12, Sp 407.

25 Vgl. CASSIRER, Ernst / ROSENKRANZ, Claus: Philosophie der symbolischen Formen, Hamburg: Meiner 2010 (= Philosophische Bibliothek 607).

26 Vgl. WAHLBERG, Mats: Das Medium, die Botschaft und die Messe. Was hat Marshall McLuhan der Systematischen Theologie zu sagen?, in: NORD, Ilona / ZIPERNOVSZKY, Hanna (Hg.): Religionspädagogik in einer mediatisierten Welt, Stuttgart: Kohlhammer Verlag 2017 (= Religionspädagogik innovativ Band 14), 104–118, 108.

3.1 Anthropologisch-philosophische Annäherung an virtuelle Welten

Virtuelle Welten sind symbolische Formen des Ausdrucks und der Kommunikation auf der Basis von technisch hochkomplexen Gerätschaften. Damit sind sie beides: Technik und somit Objektwelt und symbolischer und damit verweisender Ausdruck. Sie entstammen binären mathematischen Codes und simulieren Realität.²⁷ Paradigmatisch spiegelt sich in den virtuellen Welten eine Grundspannung postmoderner Menschen: die Objekt-Welt der Technik und die Subjekt-Welt der Innerlichkeit. Beide Welten miteinander in Austausch und Beziehung zu bringen, erscheint zusehends schwierig. Denn aufgrund einer fragmentierten und hochfunktionalisierten Gesellschaft erleben viele Menschen ihre Lebens- und Alltagswelt kalt und resonanzlos²⁸. Ein Spalt tut sich auf zwischen einer kalten Welt der Technik und Wissenschaftlichkeit einerseits und einer nach Lebendigkeit und Authentizität seufzenden inneren Welt.²⁹ Ein Spalt, den die virtuellen Bilder noch vertiefen, denn sie werden zunehmend als Teil einer erweiterten Objekt-Welt verstanden. Zu Recht beklagte schon vor Jahren die Wiener Religionspsychologin Susanne Heine eine Kultur, die sich „dem Objekt verschrieben habe“.³⁰ Sie schreibt:

„Der Mensch begann sich schrittweise in ein beobachtendes Subjekt zu verwandeln und vom beobachteten Objekt zu trennen, eine Haltung, die zum Inventar der Aufklärungskultur zählt und in vielen Bereichen der Wissenschaft bis heute bestimmend geblieben ist.“

Dadurch geht die sinnliche Wahrnehmungsfähigkeit zurück und die Objektwelt verliert ihren Bezug zu den Gefühlen und auf diesem Weg auch Bedeutsamkeit im umfassenden Sinn. Aufgabe der Bildung ist es – Heine zufolge –, diese Subjekt-Objekt-Spaltung, in der der Mensch alles, und damit letzten Endes auch sich selbst zum Objekt macht, zu überwinden.³¹ Bildung – um noch einmal auf den Begriff zurückzukommen – meint deshalb ‚Weltaneignung‘; sie ist kein schlichtes Aufnehmen von Fakten, sondern bedarf einer inneren Haltung, durch die das Subjekt sich gleichsam in Beziehung zum Objekt setzt.

„Solche Prozesse vollziehen sich – im Gegensatz zum bloßen Anlernen – auch unter starker emotioneller Beteiligung, sind von der „Lust an der Erkenntnis“ bewegt, die schon Platon in seiner

27 Vgl. VIAL, Stéphane / LÉVY, Pierre: *L'être et l'écran. Comment le numérique change la perception*, Paris: Presses universitaires de France impr. 2013, 2013.

28 Vgl. ROSA, Hartmut: *Resonanz. Eine Soziologie der Weltbeziehung*, Berlin: Suhrkamp 52017.

29 Der polnische Literaturnobelpreisträger Czeslaw Milosz schildert die Aufspaltung der Welten und wie es zu Epiphanien kommen kann. Vgl. WALCZYK, Krzysztof: Czeslaw Milosz und seine Epiphanien, in: *Stimmen der Zeit* 3 (2000) 260–276.

30 Vgl. HEINE, Susanne: Über den Luxus der Bildung, in: *Loccumer Pelikan* 3 (2000) 115–120.

31 Vgl. EBD., 115.

Eros-Lehre in leuchtenden Farben geschildert hat. Und ein Nebeneffekt besteht darin, dass sich auch Fakten leichter merken lassen, wenn sie mit einem Aha-Erlebnis verbunden sind.“³²

Für unseren Zusammenhang bedeutet dies, virtuelle Welten stehen in der Gefahr unter den genannten Prämissen als ein Teil der Objektwelt verstanden zu werden. Als Teil einer Welt, die im Zuge einer modernen Beschleunigungslogik – um mit Hartmut Rosa zu sprechen – das Unverfügbare immer mehr abschafft und in die letzten Winkel der Alltagserfahrungen eindringt.³³ Ein letztes Mal mit Susanne Heine:

„Das Fiktive, die Phantasiewelt in unseren Köpfen wird in einer ‚virtuellen Realität‘ zum anschaulichen Objekt, das seinen subjektiven Ursprung vergessen hat.“

Die neuen Bilder geben vor, die Wirklichkeit zu sein. Es ist so, wie es ist, so lautet ihre verdeckte Botschaft. Im Meer der neuen Bilder gibt es kein Entfliehen, kein Außerhalbstellen. Alles ist so, wie es dargestellt ist, oftmals nur Momentaufnahmen. Dahinter verbirgt sich nur ein Code. Virtuelle Bilder, die wir tagtäglich massenhaft konsumieren, nehmen wir in der Regel nur oberflächlich wahr; bestenfalls lassen wir uns kurzzeitig von ihnen erfassen, gehen gleichsam in sie hinein. Damit aber ist nur einer von mindestens zwei Grundbewegungen im Umgang mit den Bildern, wie Serge Tisseron meint, genüge getan.³⁴ Um mit Bildern als symbolischen Formensprachen wesensgemäß umzugehen, bedarf es einer Hin- und Her-Bewegung. Mit anderen Worten: Das Subjekt muss sich in das Bild hineinbegeben, gleichsam eintauchen, sich emotional und sinnlich auf den Bildraum einlassen; es muss allerdings auch wieder hinausfinden, um die Wirkungen und die Bildbotschaft, die ebenso zusammengehören wie voneinander zu unterscheiden sind, in die übrigen Erfahrungen zu integrieren.³⁵ Ein einseitiges Eintauchen in die Emotionalität des Bildraums lässt den/die Bildkonsumenten/Bildkonsumentin abstumpfen. Werden Bilder nur konsumiert und nur von der Hin-Bewegung bestimmt, besteht die Gefahr, dass sie dazu beitragen, sich in der emotionalen Steigerungslogik aus Gewalt-, Sex- und voyeuristischen Bezügen zu verlieren und es zu einer „Teflonisierung der Empfindsamkeit“³⁶ kommt. Und in der Folge der

32 EBD., 118.

33 Vgl. Rosa, Hartmut: Unverfügbarkeit, Wien / Salzburg: Residenz Verlag 2018 (= Unruhe bewahren).

34 Tisseron ist ein französischer Psychiater und Psychoanalytiker, der in seinen zahlreichen Werken auf die Gefahren eines unkontrollierten Medien- und Bilderkonsums aufmerksam macht.
TISSERON, Serge: Les bienfaits des images, Paris: O. Jacob 2002, 230. u. vgl. TISSERON, Serge: Y a-t-il un pilote dans l'image? Six propositions pour prévenir les dangers de l'image, Paris: Aubier 1998.

35 Vgl. MEYER, Guido: Bilder, Bildung und christlicher Glaube. Eine Auseinandersetzung mit den Grundlagen einer religionspädagogisch verantworteten Bildtheorie. Zugl.: Köln, Univ., Habil.-Schr, Münster: Lit 2002 (= Profane Religionspädagogik 6).

36 Vgl. HUISING, Klaas: Deus und homo medialis, in: NORD, Ilona / ZIPERNOVSZKY, Hanna (Hg.): Religionspädagogik in einer mediatisierten Welt, Stuttgart: Kohlhammer Verlag 2017 (= Religionspädagogik innovativ Band 14), 119–130, 128.

Bedeutungsinhalt verloren geht und die Bilder nicht mehr als eigene Sprache verstanden werden.

Erst die Hin- und Her-Bewegung im Bild schafft den Bezug zu einem Bildungsverständnis im skizzierten Sinn. Das Subjekt tritt in eine Wechselbeziehung zum Wahrgenommenen; das Bild verliert seinen reinen Objektstatus und wird bedeutungsvoll. Darüber hinaus ist auf diese Weise der „Pest der Phantasmen“³⁷, über die Slavoj Žižek schreibt, denen wir in virtuellen Welten ausgesetzt sind, zu begegnen. Diese Pest besteht aus eben jenen Bildern, die sich festsetzen und in unserer Imagination beschneiden. Imagination lebt von einem Kern des nicht Artikulierbaren, von einem Geheimnis. Mittels virtueller Welten bekommt nicht nur alles Denkbare einen bildlichen Ausdruck, auch unsere entlegensten Phantasien, Perversionen und Eingebungen werden ins Bild gebracht. Auf diesem Weg kommt es zu einer Art Festlegung, die letzten Endes die Imagination als inspirierende Kraft zerstört. In Žizeks Sprache übersetzt: In den virtuellen Welten geben die Bilder dem Realen einen Ausdruck und heben es ins Imaginäre, so dass dieses das Symbolische und damit die Sprache, hier die Bildsprache und damit auch die unbewussten Anteile, ‚der Rest‘ erdrückt werden. Die daraus entstehende Pest der Phantasmen vernebelt ein klares Denken.³⁸

Und dennoch: Virtuelle Welten sind eng verbunden mit der menschlichen Vorstellungskraft. Von seinen Anfängen an hat die geistige Fähigkeit, über die vorgegebene Wirklichkeit hinaus zu denken und sich hintergründige imaginäre Welten vorzustellen, den Menschen als Kulturwesen ausgemacht. Und auch religiöse Welten, wie wir sie auf der ganzen Welt in unterschiedlichsten Formen und Farben abgebildet finden, schöpfen ebenfalls aus der Kraft der Imagination. Virtuelle Welten verändern unsere Art der Realitätsprüfung: Die Wirklichkeit erscheint hier spielerisch. Alles kann augenblicklich kopiert werden, alles kann rückgängig gemacht werden, alles wirkt fluide und geht immer weiter³⁹. Und vor allem: Wirklich ist nicht mehr das, was da ist, sondern das, was wirkt. Damit sprengen wir die Kategorien der klassischen Ontologie. Wallich schreibt: „Gott (als *actus purus*, reine Wirklichkeit, in dem alles real ist), garantiert den restlosen Umtausch von Möglichem in Wirkliches. Virtuelle Rechnerwelten sind Parasiten von realen Rechnern, die die Grenze zwischen beiden Bereichen verwischen. Vielfach wird die Virtualität als ein Ausbuchstabieren des logisch Möglichen angesehen, das

37 ŽIŽEK, Slavoj: Die Pest der Phantasmen. Die Effizienz der Phantasmatischen in den neuen Medien, Wien: Passagen-Verlag ²1997 (= Passagen XMedia), 85.

38 EBD., 150.

39 Vgl. VIAL / LÉVY impr. 2013, 2013 [Anm. 27].

nicht in Realität umgemünzt werden kann, also als ausschließliche Entkopplung der Möglichkeit von der Wirklichkeit.“⁴⁰

Aus diesem Grund darf es nicht verwundern, wenn von diesen neuen Welten eine ungeheure Faszination ausgeht. Immense Sehnsüchte und Phantasien erhalten mittels neuer Medien einen Projektionsraum und eine Projektionsfläche. Die inneren Bilder werden nunmehr digital sichtbar. Vorstellungen und Phantasien nach außen projiziert. Kompensatorische Sehnsüchte, wie wirkmächtige Einswerdungsphantasien⁴¹ finden große Verbreitung. Im Kern handelt es sich um eine Suche nach dem Absoluten. Dabei wird eine Unterscheidung von Fakt und Fiktion obsolet. Alle nur erdenklichen Formen von Inszenierungen werden möglich. Identität wird wandelbar und entzieht sich jeglicher Festlegungen. Vergänglichkeit und Endlichkeit erscheinen in einem völlig neuen Licht. Von der offensichtlichen Faszination für die neuen Welten hin zu einem suchthaftern Verhalten und zu einem suchthähnlichen Mediengebrauch ist es oftmals nur ein kleiner Schritt. An dieser Stelle jedoch möchten wir bewusst die mittlerweile gut vertretenen Felder der Medienerziehung und daran anschließend die Medienethik nicht weiter beschreiten und uns im Sinne der eingangs erwähnten theologischen Suchbewegung auf weitere Erkundungen einlassen.

Pointiert formuliert: Nichts ist nur so, wie es ist! Wirklichkeit braucht Virtualität und Virtualität braucht Wirklichkeit. Wirklichkeit ist nicht gleichzustellen mit Realität. Realität versteht sich deshalb eng angelehnt, das Kant'sche „Ding an sich“, das sich bekanntlich unserer Wahrnehmung entzieht. Realität meint die Welt jenseits unserer Wahrnehmungen. Wirklichkeit ist in diesem Sinn nichts Anderes als wahrgenommene, als erfahrene Realität. Sie versteht sich als die von der Wahrnehmung des Einzelnen konstruierte Basis unseres Daseinsverständnisses. Wirklichkeit und ein entsprechendes Wirklichkeitsverständnis können sich nicht aus sich selbst heraus konstituieren. Wirklichkeit braucht ein Außerhalb ihrer selbst, um sich als solche zu erfahren. Wirklichkeit braucht Phantasie, braucht Träume und Imaginationen, um sich davon abgrenzend und daran abarbeitend zu entstehen. Ebenso braucht die Virtualität und damit die Verweisfähigkeit des Menschen zumindest eine Ahnung von der Wirklichkeit, um sich auf deren Basis entfalten und entwickeln zu können.

⁴⁰ WALLICH, Matthias: @-Theologie. Medientheologie und Theologie des Rests. Zugl.: Saarbrücken, Univ. des Saarlandes, Habil.-Schr., 2003, St. Ingbert: Röhrig 2004 (= Mannheimer Studien zur Literatur- und Kulturwissenschaft 34), 201.

⁴¹ Vgl. NEGELE, Manfred: Prothesen. Philosophische Annäherungen an den Begriff von Virtualität, in: РОТН, Peter / SCHREIBER, Stefan / SIEMONS, Stefan (Hg.): Die Anwesenheit des Abwesenden. Theologische Annäherungen an Begriff und Phänomene von Virtualität, Augsburg: Wißner Verlag 2000, 15–32.

3.2 Der virtuelle Raum, ein gottloser Raum?

In gewisser Hinsicht spiegeln sich im Wirklichkeitsverständnis rund um die neuen virtuellen Räume exemplarisch maßgebliche erkenntnistheoretische Erkundungen des 20. Jahrhunderts. Da das Kant'sche „Ding-an-sich“ sich der Erkenntnis verweigert, beginnt mit der Phänomenologie und ihrem Ausruf „zurück zu den Sachen“ die philosophische Erforschung der Wirklichkeit in dem oben skizzierten Rahmen. Wirklichkeit, das wurde im Laufe des letzten Jahrhunderts immer deutlicher, ist eine Konstruktion vor dem Hintergrund vielfältiger Einflussfaktoren. Virtuelle Räume geben dieser philosophischen Positionierung eine Plausibilisierung. Sie sind geradezu das Produkt von menschlichen Konstruktionen; sie verleihen der Phantasie, dem Planbaren und dem Denkbaren eine Sichtbarkeit und – damit postmodern gedacht – eine Wirklichkeit. Eine Wirklichkeit, deren bedeutendstes Kennzeichen in der Wirksamkeit auf den Menschen selbst liegt. Schon aus dieser zunächst vordergründigen Argumentation wird deutlich, wie sehr eine Zwei-Welten-Theorie, der zufolge es eine vermeintlich reale Wirklichkeit und eine künstlich geschaffene, gleichsam irreale virtuelle Wirklichkeit gibt, zu kurz greift.

Eine einseitig konstruktivistische Sicht steht in der Gefahr, alles als Konstruktion zu betrachten. Zumindest aus theologischer Sicht ist eine radikale Positionierung fragwürdig. Denn neben der erkenntnistheoretischen Frage eines Jenseits der Konstruktionen, die wir hier nicht weiterverfolgen wollen, bleibt die theologische Frage nach der Schöpfung: Anders ausgedrückt: Wenn alles vom Menschen konstruiert wird, welcher Platz bleibt dann noch für das, was theologisch als Schöpfung bezeichnet wird. Zugegeben, es fällt schwer, virtuelle Welten mit ihrem von Menschen geschaffenen elektronischen Bildwelten nicht ausschließlich als deren ureigene Konstruktionen zu betrachten. Elektronische Bildwelten werden von Menschenhand programmiert und in Szene gesetzt. Sie „bilden nicht ab, denn sie kommen aus dem ‚elektronischen Nebel‘ bzw. der Vorstellungswelt der Produzierenden“⁴². Moderne Medientechnik erlaubt es einem jeden, der entsprechende Geräte besitzt, seine eigenen Bildwelten zu kreieren, zu verändern und weiterzugeben. Und genau hieraus wächst eine Denkwelt, der wir uns im Nachfolgenden ein Stück weit entgegenstellen wollen. Von den neuen Cyber-PhilosophInnen bis hin zu den TranshumanistInnen entsteht vielfach eine euphorische philosophische Grundhaltung, die an ein „alles ist möglich“ erinnert. Alles ist von Menschen geschaffen und der Siegeszug aus (Medien)Technik und

42 Vgl. HEINE, Susanne: Virtualität – Imagination – Epiphanie. Zur Phänomenologie religiöser Erfahrung im Medienzeitalter, in: ZPT 51/3 (1999) 246–264.

menschlicher Imagination geht unaufhaltsam weiter, so lautet vielfach das Credo, dieser Denkrichtung.

Auf den ersten Blick scheint es schwer, dieser Argumentation zu widersprechen. Bei näherer Betrachtung allerdings wird klar, dass jede Form von Technik – und somit auch die Medientechnik – einen kulturell bedingten Eingriff in die vorgegebene Natur darstellt. Und dass – anders ausgedrückt – jedes Menschenwerk, die Spur seiner Sehnsüchte in sich trägt. Dies gilt in besonderer Weise für die neue Medientechnologie und die damit verbundenen Bildtechnologien. In virtuellen Welten begegnen uns diese Sehnsüchte in unterschiedlichsten Formaten. Mittels neuer Medientechnologien erkundet der Mensch eine Projektionsfläche und zunehmend auch einen Aktionsraum, in der/dem er seine Sehnsucht nach einer zunächst seine natürliche Umwelt und in einem zweiten Schritt sich auch seine „condition humaine“ übersteigende Dimension realisieren kann. Nicht zu Unrecht werden die virtuellen Welten und das Internet von kritischen BeobachterInnen mit Blick auf die Wirkung, die sie entfalten, mit theologischen Begriffen wie Allmacht, Allwissenheit und Erlösung in Zusammenhang gebracht. Aus diesem Grund scheint es nicht vermessen zu behaupten, dass in den virtuellen Welten in vielfacher Hinsicht der Mensch mit einer – religionswissenschaftlich formuliert – „religionsähnlichen übersteigenden Dimension“ konfrontiert wird.⁴³

Das biblische Bilderverbot⁴⁴, das als Teil des Dekalogs den ersten drei Gottesgeboten zugeordnet werden muss, möchte die unaussprechbare und nicht abbildbare Transzendenz Jahwes dadurch schützen, dass es jede Verbildlichung verbietet. Die Eigenart des monotheistischen Gottes ist es, sich allen vereinnahmenden Beschreibungen und damit allen Festlegungen zu entziehen, um somit als wirksames Geheimnis seinem ausgewählten Volk beizustehen. Denn nach biblischem Verständnis kann nur ein geheimnisvoller, ein sich menschlichen Vorstellungskategorien entziehender Gott, der menschlichen Sehnsucht nach einer übersteigenden Dimension gerecht werden. Die von Menschenhand geschaffenen Götter, wie etwa die Statuen der umliegenden Völker, vermögen dieser Sehnsucht nicht gerecht zu werden⁴⁵. Im Gegenteil, die im Kern falschen Götzenbilder und -statuen sind das Produkt ihrer Erschaffer und führen die Menschen in die Irre und damit in ein selbst geschaffenes Unheil und in Abhängigkeit. Götzenbilder sind nicht in der Lage, den tiefen Sehnsüchten nach einem geheimnisvollen Gott gerecht zu werden. Freiheit und damit, biblisch gesprochen, ein Auszug der

⁴³ Vgl. ENGLERT, Rudolf (Hg.): Gott googeln? Multimedia und Religion, Neukirchen-Vluyn: Neukirchener Theologie 2012 (= Jahrbuch der Religionspädagogik 28).

⁴⁴ Ex 20, 1–4; Dtn 4, 15–19

⁴⁵ Ps 106, Ps 97, 7

Versklavung, ermöglicht nur ein immer wieder sich menschlichen Projektionen und damit auch Bildern und Statuen entziehender Gott.

Und genau hier trifft sich der bildungstheoretische Kern im Umgang mit den Bildern, den wir eingangs skizziert haben, mit dem biblischen Bilderverbot.

Nicht in der Festlegung auf ein ‚So-ist-es‘, sondern in der bedeutungsgenerierenden Hin- und Her-Bewegung werden Bilder ‚sinnvoll‘. Im emotionalen Eintauchen einerseits und durch eine rationale Auseinandersetzung andererseits sowie durch ein In-Beziehung-Setzen dieser beiden geistigen Bewegungen werden sie bildungsrelevant. Die Immersion im Bild und in bildgebenden Umgebungen allein, wie es nunmehr neue Technologien ermöglichen, reicht bildungstheoretisch nicht aus. Es bedarf eben jener bewussten Auseinandersetzung, die das Bild als eine Interpretation und bestenfalls als eine eigständige Wirklichkeit versteht. Ohne dieses Hin und Her im Bild droht dem/der Wahrnehmenden entweder der bildeigenen Faszination anheimzufallen oder im Gegensatz dazu angesichts der Emotionalität des Bilderlebens dieses im wahrsten Sinn des Wortes als bedeutungslos abzutun. In beiden Fällen wird das Bild seines *Mehrwerts*, der nicht in rein sprachlicher Form zu artikulieren ist, beraubt.

Virtuelle Welten sind keine Parallelwelten, die der realen Welt eine zweite, eine andere zur Seite stellen; sie sind eigenmächtige Wirkräume. Sie lediglich als see-lenlose Konstruktionen des menschlichen Geistes zu betrachten, wird der Sache nicht gerecht. Denn sie stellen vielfach eine Projektionsfläche dar, die die Erfahrungen aus dieser Welt imaginierend weitertreiben. In ihnen artikulieren sich die Sehnsüchte ihrer SchöpferInnen. Und eben aufgrund dieser Sehnsüchte werden sie nicht nur theologisch und religionspädagogisch interessant, sondern allem voran artikuliert sich hier ebenso ihre Verbindung zum Sehnsuchtswesen Mensch, das sich in seinem Tun und Sein, näher hin in seinen technischen Artefakten zum Ausdruck bringt. Aus einer theologischen Perspektive betrachtet tragen diese Sehnsüchte zumindest die Spuren einer tieferen Sehnsucht, die in allen Menschen eingeschrieben ist, die Sehnsucht nach etwas ihn Übersteigenden, nach etwas die reine Objektwelt Transzendierenden.

Virtuelle Welten sind deshalb nicht nur Konstruktionen im engen Sinn des Wortes; in virtuellen Welten inszeniert der Mensch – psychoanalytisch gesprochen – sein Genießen und zwar im negativen wie im positiven Sinn, ebenso in Gewalt- und Allmachts- und pornografischen Phantasien wie in Visionen einer neuen, anderen und besseren Welt. In virtuellen Welten durchdringt er nicht nur verborgene Welten, die bislang ungesehen und unerkant blieben; im Bild materialisiert

er dergestalt in gewisser Hinsicht seine Imagination. Virtuelle Welten zeigen Wirklichkeiten. Nahezu alles vermag verbildlicht zu werden. Jedoch, ‚alles‘, das Ganze, kann nicht symbolisiert werden, es bleibt zwangsweise immer ein Rest.⁴⁶ Und eben dieser Rest – wie Wallich in mehreren Werken imposant darstellt⁴⁷ – muss in anthropologischer und theologischer Hinsicht eine unbedingte Wertschätzung erfahren. Virtuelle Welten inszenieren Genuss und leiten Wahrnehmung, geben einen Rahmen vor, das immer mitlaufende Unbewusste zeigt sich im Rest. Der emotionale Rest, das, was übrigbleibt, widersetzt sich vordergründigen Bildern. Im Rest spiegelt sich in gewisser Hinsicht der zu schützende unbewusste Kern des Subjekts. Deshalb gilt es, diesen die Partikularität des Individuums garantierenden Rest zu schützen. Ohne eine entsprechende Wertschätzung des Rests und seiner Widerständigkeit ist das Subjekt der manipulativen Wirkkraft der neuen Bilderwelten endgültig ausgeliefert.

Das Partikulare schätzen, den/die Einzelne/n gegen die Übermacht eines ungerechten Systems zu schützen, all dies sind zentrale Anliegen Jesu. Das unschuldige Opfer, mittels dessen eine Gemeinschaft sich zu rechtfertigen sucht, um ihren inneren Frieden zu finden, stellen Jesus und die prophetische Tradition des Alten Testaments ins Zentrum. All dies sind Eigenschaften des Rests, der in der Bibel oberste Priorität genießt. Nicht nur Jesus, der nach eigenen Worten in erster Linie zu den verlorenen und vergessenen Menschen der damaligen Gesellschaftsordnung gekommen ist, sondern auch zentrale Offenbarungstexte des Alten Testaments zeigen die besondere Liebe und den besonderen Schutz, unter den Jahwe die Ausgeschlossenen der jeweiligen Gesellschaftsordnung stellt. Psychoanalytische Bildtheorien und biblische Offenbarung verbinden auf diese Weise die Wertschätzung eines Rests.⁴⁸ Eine theologisch motivierte Auseinandersetzung mit virtuellen Welten wird aus diesem Grund zunächst nach dem fragen, was aus der (willentlich in Szene gesetzten) Zentralperspektive ‚abfällt‘. Ihr geht es um den vermeintlich unbedeutsamen Rest. Biblische Offenbarung deckt so die blinden Flecken unserer Wahrnehmung auf. Es geht um den „Stein, den die Bauleute verworfen haben“ und der zum „Eckstein geworden ist“.⁴⁹

Mit dem Zusatz ‚Welten‘ meint die Virtualität, wie eingangs erwähnt, eine komplexe in sich sinnvoll gegliederte Ganzheit. Diese Welten haben, wie angedeutet,

46 Vgl. WALLICH 2004 [Anm. 40], 20 / Vgl. WALLICH, Matthias: Minusglaube. Gott ohne Grund, ohne Sein, ohne Symbol Grundmuster elementarer/relationaler Theologie, St. Ingbert: Röhrig 2015, 475.

47 Vgl. WALLICH 2004 [Anm. 40]; vgl. WALLICH 2015 [Anm. 46].

48 Vgl. WALLICH 2015 [Anm. 46], 475.

49 Ps 118, 22
Mt 21, 42

Einfluss auf die vermeintlich reale Welt. Neben den genannten Phantasmen und imaginären Festlegungen vertiefen sie Einsichten aus den Alltagswirklichkeiten und tragen mit dazu bei, einen neuen Blick auf die alte Wirklichkeit zu werfen. Jaron Lanier formuliert es so: „Die stärkste Erfahrung einer virtuellen Realität hat man, wenn man aus ihr herausgeht. Denn nach dem Aufenthalt in der Realität, die man selbst gemacht hat, mit allen Beschränkungen und der darin liegenden relativen Geheimnislosigkeit, erscheint einem die Natur wie Aphrodite persönlich. Man erblickt in ihr eine Schönheit von einer Intensität, wie man sie vorher schlicht niemals wahrnehmen konnte, bevor man etwas hatte, womit man die physische Realität vergleichen konnte. Das ist eines der größten Geschenke, das virtuelle Realitäten uns machen, ein neu gewonnener Sinn für die physische Realität.“⁵⁰ Wenngleich man auch die hier suggerierte Euphorie aus den Anfangstagen der virtuellen Welten nicht ganz mitvollziehen mag, so weist Laniers Beschreibung doch in eine Richtung, die einmal mehr aufzeigt, dass Wirklichkeit Imagination braucht und somit das Virtuelle immer Anteil an der menschlichen Wirklichkeitskonstitution hat.

Religiöse Welten und die damit verbundenen Glaubensinhalte bewegen sich – zumindest psychoanalytisch gesprochen – ebenso in einem ‚virtuellen‘ Feld. In gewisser Hinsicht verweisen sie ebenfalls auf ein Reich, das nicht „von dieser Welt“ ist⁵¹. Ein Glaube, der sich in der Welt gänzlich plausibilisieren würde, wäre kein Glaube im eigentlichen Sinne. Um sich in das gängige, szientistisch geprägte Wirklichkeitsverständnis einzupassen, müsste er sich einer ihm völlig fremden Ontologie unterstellen. Im Gegensatz dazu lebt der Glaube von und in „einer gläubigen Imagination“. Er lebt aus der Dialektik von Zeigen und Verhüllen⁵² und aus dem Spannungsverhältnis von da und noch verborgen. Wie es biblische Offenbarungsgeschichten exemplarisch immer wieder vorführen, entspringt der Glaube aus einem Wirklichkeitsverständnis, das über die sinnlich erfahrbare Welt hinausweist und das unter dem eschatologischen Vorbehalt steht. Diese, unsere Welt ist nicht alles, betont die Bibel an vielen Stellen. Biblischer Glaube lebt in und aus der Hoffnung auf den „Ganz Anderen“, der uns vor allem in dem begegnet, was diese Welt zu verkennen scheint; im Rest treffen wir auf das, was sich der symbolischen Ordnung entzieht.⁵³

⁵⁰ Vgl. LANIER, Jaron: Was heißt „virtuelle Realität“?, in: WAFFENDER, Manfred (Hg.): Cyberspace. Ausflüge in virtuelle Wirklichkeiten, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch-Verl. 1993 (= Rororo Computer 8185), 86.

⁵¹ Joh 18, 36

⁵² An dieser Stelle ist auf eine Ausstellung, die das Kölner Kolumba Museum von September 2013 bis August 2014 unter dem Titel „zeigen verhüllen verbergen. Schrein.“ gezeigt hat zu verweisen.

⁵³ Vgl. WALLICH 2015 [Anm. 46], 572–590.

Glauben ist mehr als ein Für-Wahrhalten von Dogmen und Ritualen. Glauben heißt imaginieren, träumen und sich der Fülle der Wirklichkeit stellen. Im tiefsten Inneren stellt die uns umgebende Wirklichkeit in biblischer Perspektive ein Geheimnis dar, dem der Mensch seinem Schöpfer als dem Ursprung dieses Geheimnisses begegnet. Im Spiegelbild der so verstandenen Wirklichkeit begegnet der Mensch als Mitschöpfer der Schöpfung. Insofern virtuelle Welten diesem offenen Wirklichkeitsverständnis dienen, sind sie theologisch anschlussfähig. Das biblische Bilderverbot als alttestamentliche Weisung lädt zu diesem umfassenden Wirklichkeitsverständnis ein.

Anders als die virtuellen Welten benötigt der Glaube die Anerkennung der geglaubten Wirklichkeiten durch eine entsprechende Gemeinschaft. Glaubenswirklichkeiten bewahrheiten sich nicht nur vor dem Hintergrund einer philosophisch plausiblen Ontologie; Glaubenswahrheiten legitimieren sich vor allem über ein gemeinsames Glauben und Handeln, aus dem Momente des Heils erwachsen.⁵⁴

Weltwirklichkeit und Glaubenswirklichkeit sind aufeinander verwiesen, so lautete eine unserer Anfangsthesen. In virtuellen Welten wie in religiösen Welten lässt sich diese These bewahrheiten. Anthropologisch betrachtet verbinden religiöse und virtuelle Welten die gemeinsame Kraft und Bedeutung der Imagination. Beide jedoch ruhen auf ontologischen Prämissen, die sie unter bestimmten Umständen in Opposition zueinander bringen können und die sie unter wiederum anderen Umständen, in ein gegenseitig bereicherndes Verhältnis setzen können.

4. Religionspädagogische Folgerungen

Virtuelle Welten stellen keine Sonderwelten, strikt getrennt von der vermeintlich eigentlichen Welt, dar. Medientechnische und medienethische Perspektiven tragen mit dazu bei, ihren Einfluss auf Menschen und Gesellschaften zu erforschen. Die wirklichkeitsgenerierende Fähigkeit der Bilder jedoch erfordert noch einen weiteren Forschungsblick hin zu philosophischen⁵⁵, psychoanalytischen⁵⁶ und theologischen⁵⁷ Fragen. Dementsprechend empfiehlt sich ein medientheologischer Blick auf der Grundlage von philosophisch-anthropologischen Erkenntnis-

⁵⁴ Vgl. SCHILLEBEECKX, Edward / ZULAUF, Hugo: Christus und die Christen. Die Geschichte einer neuen Lebenspraxis, Freiburg im Breisgau: Herder ²1980, 725.

⁵⁵ Vgl. WUNENBURGER, Jean-Jacques: Philosophie des images, Paris: Presses universitaires de France ²2007, 1997 (= Themis. Philosophie).

⁵⁶ Vgl. BOEHM, Gottfried (Hg.): Was ist ein Bild?, München: Fink ⁴2006 (= Bild und Text).

⁵⁷ Vgl. BOESPFLUG, François / HOEPS, Reinhard: Bild-Konflikte, Paderborn: Schöningh 2007 (= Handbuch der Bildtheologie in vier Bänden / hrsg. von Reinhard Hoeps 1).

sen. Vor diesem Hintergrund muss auch der religionspädagogische und der -didaktische Blick auf die Medienwirklichkeit neu ausgerichtet werden. Zu Recht befassen sich beispielsweise neuere Religionsbücher immer öfter mit der Frage nach der Wirklichkeit.⁵⁸ Dabei geht es hier nicht darum, sie als eine abstrakt-philosophische zu thematisieren, sondern sie in einen möglichst unmittelbaren Zusammenhang zu existenziell-religiösen Fragestellungen zu bringen.

Entgegen tief verwurzelter Klischees, denen zufolge Bilder und Wirklichkeit nur das sind, was sie sind, muss es darum gehen, die Widerständigkeit der Wirklichkeit, wie es Max Scheler und die Phänomenologie immer wieder in Erinnerung gerufen haben, in Anschlag zu bringen.⁵⁹ Digitale Welten verbreiten den Eindruck spielerischer Leichtigkeit. Alles geschieht unmittelbar auf Knopfdruck. Jedem ist alles zugänglich. Jeder lebt so in seiner Welt und in Folge dessen sieht jeder die Welt aus seiner Perspektive. Wirklichkeit wird als individueller Erschließungsprozess verstanden, der an den Grenzen des Individuums endet. Wirklichkeit wird oft auf eine individuelle Wirkung reduziert. Wirklich ist das, was wirkt. Ausgehend von einer biblischen Ontologie ist dem gegenüber religionspädagogisch die Vieldimensionalität der Wirklichkeit, die nicht per se an den Grenzen des Individuums endet, in Anschlag zu bringen. Wirklichkeit fordert heraus, stellt sich uns in den Weg. Ein unter Jugendlichen verbreitetes dualistisches Wirklichkeitsverständnis teilt die Welt auf in eine reale Welt, die von unveränderbaren Machtverhältnissen bestimmt wird und in dem nur wenig Platz herrscht für wahres, emotionales und genussbetontes Leben und einer absolut grenzenlosen, von allen Zwängen befreiten virtuellen Welt. Unter diesen Prämissen werden virtuelle Welten zu einem Zufluchtsort vor einer funktionalistischen und erlebnisarmen Alltagswelt.

Religionspädagogisch sind aus diesem Grund nicht nur die emotionalen Wirkungen virtueller Welten zu thematisieren, sondern darüber hinaus auch die Beweggründe, die zu der genannten verbreiteten Grundhaltung führen. Erst vor der Kulisse eines immer wieder neu zu entdeckenden sperrigen Welt- und Wirklichkeitsverständnisses sind demnach virtuelle Welten ins Spiel zu bringen. In einer Welt, die „sich dem Objekt verschrieben hat“⁶⁰, wie Susanne Heine bereits vor Jahren schrieb,

58 Hier nur beispielsweise seien zitiert: Vgl. BAUMANN, Ulrike (Hg.): Religionsbuch. Neue Ausgabe für den evangelischen Religionsunterricht, Berlin: Cornelsen ²2015; MICHALKE-LEICHT, Wolfgang / SAJAK, Clauß Peter (Hg.): Vernünftig glauben. Arbeitsbuch für den katholischen Religionsunterricht, Paderborn: Schöningh 2011 (= Schöningh-Schulbuch); DIETERICH, Veit-Jakobus / RUPP, Hartmut: Kursbuch Religion, Stuttgart / Braunschweig: Calwer; Diesterweg 2014

59 Vgl. SCHELER, Max: Späte Schriften, Bonn: Bouvier ²1995 (= Gesammelte Werke / Max Scheler 9).

60 Vgl. HEINE 2000 [Anm. 30].

„macht das erforschende Subjekt letztlich alles zum Objekt seiner fortgesetzten Analyse, schließlich auch sich selbst. Dann beginnen wir, uns ebenfalls ausschnitthaft zu betrachten: Wir können auf die chemischen Prozesse schauen, die in uns ablaufen, auf die Kommunikation zwischen den Zellen oder die Wirkungen der Hormone, aber auch auf die Mechanismen, mit denen wir auf Reize unserer sozialen Umwelt reagieren oder unsere Sinnwelten konstruieren.“⁶¹

Weiter schreibt sie:

„Auch die beobachtende Vernunft nimmt sich selbst in den analysierenden Blick, um zu sehen, wie unser Denken, unser Bewusstsein funktioniert. Auf diesem Weg dringt sie bis ins Unbewusste vor, um sich dann einem andauernden Verdacht auszusetzen: Kann ich meinem Bewusstsein überhaupt noch trauen? Das bewusste Ich, das über sich selbst nachzudenken beginnt, bemerkt, dass es sich dabei nie völlig einholen kann.“⁶²

Angesichts dieser Verobjektivierung des Subjekts und der Trennung von Subjekt und Objekt⁶³ suchen Menschen eine neue Beheimatung in Welten, in denen sie aktiv auf die Umgebung Einfluss nehmen und sich als Subjekt in direkter Beziehung zur vermeintlichen Objektwelt erneut erleben können. Dabei stellt der Computer an sich, den Christina Schachtner zu Recht als Geistmaschine bezeichnet, den Siegeszug des Rationalismus und somit der Trennung von Vernunft und Gefühl dar.⁶⁴

Virtualität ist in weiten Bereichen zu einem Konsumgut unter vielen geworden. Schaut man sich beispielsweise die kontinuierlich steigenden riesigen Verkaufszahlen der PC-Spiel-Industrie an, die mittlerweile alle Altersschichten und alle gesellschaftlichen Milieus erreicht, wird schnell klar, welche Verbreitung und damit welchen Impact neue virtuelle Welten haben. Gängige PC-Spiele eröffnen neue Imaginationsräume⁶⁵ gleichzeitig aber vereinheitlichen sich die Imaginationsmuster und zielen eindeutig auf ein einseitiges Genießen ab. Wie Astrid Dinter erhellend aufzeigt, ermöglichen PC-Spiele „Erfolge zu erleben, Probleme des Alltags zu vergessen, sich in unterschiedlichen Rollen zu präsentieren und die Defizite der eigenen Sozialität zumindest in Computerwelten zu überwinden“⁶⁶.

61 Vgl. EBD., 115.

62 Vgl. EBD., 116.

63 Vgl. EBD.

64 Vgl. SCHACHTNER, Christina: Netfeelings. Das Emotionale in der computergestützten Kommunikation, in: SCHINDLER, Wolfgang / BADER, Roland / ECKMANN, Bernhard (Hg.): Bildung in virtuellen Welten. Praxis und Theorie außerschulischer Bildung mit Internet und Computer, Frankfurt am Main: Gemeinschaft der Evangelischen Publizistik GmbH, Abt. Verlag 2001, 301–317, 303.

65 Vgl. BOHRER, Clemens / SCHWARZ-BOENNEKE, Bernadette (Hg.): Identität und virtuelle Beziehungen im Computerspiel, München: Kopaed 2010, 7–15.

66 DINTER, Astrid / ADAM, Gottfried / LACHMANN, Rainer: Adoleszenz und Computer. Von Bildungsprozessen und religiöser Valenz, I.: Vandenhoeck & Ruprecht 2010 (= Arbeiten zur Religionspädagogik – Band 030 v.30), 243.

In diesem Sinne transzendieren sie Alltagserfahrungen und eröffnen Möglichkeiten zur Selbstverwirklichung und Selbststabilisierung.⁶⁷

Aufgrund dieser hohen Ambivalenz in Bezug auf die Wirkung drängt sich ein Befassen mit der Thematik in (religionspädagogischen) Bildungskontexten geradezu auf. Eine lebensweltorientierte religionspädagogische Auseinandersetzung wird deshalb nicht an diesen Phänomenen vorbeischaun und darf sich nicht hinter einer vordergründig medienpessimistischen Grundhaltung verstecken. Wie bereits angedeutet, bieten die neuen virtuellen Welten ebenso Gefahren wie neue Chancen im Umgang mit der Imagination. Einerseits wird die Phantasie als unendlich freie und von aller Materialität losgelöste geistige Tätigkeit auf nunmehr sichtbare Bilder festgelegt. Bilder freilich, die mit Leichtigkeit verändert werden können und die in jeden nur erdenklichen anderen Kontext integriert werden können. Bilder also, die den Imaginationsprozess in Gang halten und neue Erfahrungsräume eröffnen.

Religionspädagogisch bleibt die Frage nach dem ausgeschlossenen Rest, den virtuelle Bilder wohl oder übel erzeugen. Und damit stellt sich die Frage, wie das Subjekt sich in diesen neuen Wirklichkeitsräumen beheimatet und welchen Einfluss sie auf den Gesamtlebensentwurf haben. Bleibt es eingeschlossen in einer Welt schlichten Genießens oder gelingt es ihm, von dort aus neue emanzipative Erfahrungen zu machen? Findet es einen Bezug zu eben jenem unbewussten Kern⁶⁸, um den es sich konstituiert? Werden heilsame Projektionen möglich und als solche erkannt? Findet es (in) die Spur seines Begehrens, seiner Sehnsüchte? Oder bleibt der Rest ‚Rest‘, nämlich Abfall? Virtualität kann dazu beitragen, einen neuen Blick auf die Alltagserfahrungen und das darunterliegende Wirklichkeitsverständnis zu werfen. Sie können unter Umständen ein emanzipatives, ja geradezu utopisches Korrelat zu einer zunehmend desillusionierten Welt darstellen. Dazu bedarf es allerdings beider Welten und es bedarf eines Subjektes, das die Grenzen der sich auftuenden virtuellen Sinnprovinzen neu vermisst. Und es bedarf einer Wertschätzung des Restes als Grundlage und Ausgangspunkt für eben jenen Sinn für das Nichtsagbare, das nicht mit der Transzendenz im landläufigen Sinn verwechselt werden darf. Virtuelle Welten können so den Sinn für die Transzendenz, der im biblischen Sinne nicht mit dem Erspüren und Antizipieren von Gewaltigem und Großartigem zu tun hat, sondern viel eher in Zusammenhang mit dem Übersehenen und zu Unrecht Ausgeschlossenen in Verbindung zu bringen ist, schärfen.

67 Vgl. EBD.

68 EVANS, Dylan: Wörterbuch der Lacan'schen Psychoanalyse, Wien / Berlin: Verlag Turia + Kant ²2017, 205–206

Vor dem Bildschirm sitzt in der Regel jeder allein; Computerspiele jedoch werden nicht selten von vielen gemeinsam gespielt. Damit haben Virtuelle Welten und die damit verbundenen Erfahrungen unbestreitbar auch eine gemeinschaftliche Dimension, die für religionspädagogische Überlegungen von großer Bedeutung ist.⁶⁹ Vor allem die Sozialen Medien prägen in einem kaum zu überschätzenden Maß die Beziehungen der Jugendlichen und zunehmend auch der Erwachsenen. Gerade im Jugendalter stehen Gemeinschaftserfahrungen in einem unmittelbaren Bezug zur Identitätsbildung und Selbststabilisierung. Auf der Suche nach neuen Erfahrungen unternehmen sie Suchbewegungen, bei denen Freunde und Bekannte wichtige Wegbegleiter sind. Wie nie zuvor bieten hier virtuelle Welten die Vorlage für Selbstentwürfe. Unbestreitbar sind digitale Praktiken mittlerweile zu einem wichtigen Mittel der Identitätsgewinnung geworden.⁷⁰ Wie sich Jugendliche darstellen, wie und mit wem sie sich vernetzen und mit wem und was sie spielen, alles geschieht über die neuen Medien. Über Avatare und künstlich übernommene Identitäten kann mit unterschiedlichsten Rollen und Identitätsmodellen experimentiert werden.

Einmal mehr zeigt sich hier die Ambivalenz der neuen Welten: Obwohl das Experimentieren mit unterschiedlichen Identitäten zum Wesen der Adoleszenz zählt, bieten die neuen virtuellen Räume nicht nur gefahrlose Experimentierfelder. Abgesehen von kriminellen Praktiken, die sich die Sehnsüchte der Jugendlichen zu Nutze machen, stoßen Jugendliche – durchaus auch Erwachsene – auf wirkmächtige Anfragen an ihre eigene Identität. Wenn alle äußeren Marker, ebenso naturgegebene wie soziale Zuschreibungen, die eine Identität festlegten, plötzlich wegfallen und gleichsam alles möglich erscheint, dann hat das zwangsläufig Auswirkungen auf das eigene Selbstbild und Selbstverständnis. Identitätskonfusionen, wie sie von Psychologen zunehmend beklagt werden, finden zum Teil hier ihren Ursprung. Andererseits ermöglichen die neuen Experimentierräume unterschiedlichste Facetten der eigenen Persönlichkeit auszuagieren und zu erkunden.

5. Religionspädagogische Handlungsmöglichkeiten

Angesichts der anthropologisch-theologisch wichtigen Erfahrungen, die in virtuellen Welten gemacht werden, drängt sich ein reflektiertes religionspädagogisches Handeln geradezu auf. Dementsprechend sind virtuelle Welten weder ausschließlich als technische noch als rein medienethische Herausforderung anzu-

⁶⁹ Vgl. DINTER / ADAM / LACHMANN 2010 [Anm. 66], 19, 363.

⁷⁰ Vgl. SCHACHTNER 2001 [Anm. 64].

sehen. Mehr noch: Virtuelle Welten einer philosophisch-anthropologischen Reflexion zu unterziehen, um auf diesem Weg einen Dialog zwischen der Medientheorie und der Theologie voranzutreiben, eröffnet Denkräume mit Blick auf das angedeutete Manko. Die neuen UserInnen dürfen angesichts der Faszination, die von den virtuellen Welten ausgeht, bei der notwendigen Auseinandersetzung mit den neuen intensiven und identitätsrelevanten Erfahrungen – auch religionspädagogisch – nicht allein gelassen werden.

Theologisch gesprochen: Glaubenserfahrungen müssen in einen neuen vertieften reflektierten Bezug zu den neuen medialen Lebenswelten gebracht werden. In diesem Sinn stellen die veränderten Glaubensbedingungen die Religionspädagogik vor neue, bislang unbekannte Herausforderungen. Mensch, Welt und Gott müssen in ihrem Zueinander neu bedacht werden. Aus diesem neuen Begegnungsformat mit der umgebenden Wirklichkeit entstehenden Rest-Erfahrungen und diese wiederum brauchen Orte, besser möglichst geschützte Räume und Gelegenheiten, in denen sie sich artikulieren und in denen die neuen Welt- und Gotteserfahrungen thematisiert werden.

All dies erscheint uns aus einer mediendidaktischen Perspektive hochnotwendig. Religionsdidaktisch gilt es den Kerngedanken des biblischen Bilderverbots, das vor vereinnahmenden Immersionserfahrungen schützt, ernst zu nehmen. Denn der Befreier-Gott Israels, der sein Volk aus dem Sklavenhaus Ägyptens geführt hat, lehnt diese Form der Anheimgabe als Götzenkult ab. Für ein biblisch-anthropologisches Heilsverständnis bedeutet dies: Immersion allein wird dem Geistwesen Mensch nicht gerecht. Als Mitschöpfer und Beziehungspartner der göttlichen Heilsgeschichte ist der Mensch ein denkendes Wesen, das sich nicht in Immersionserlebnissen verzehren soll. Damit ein Reden über das göttliche Geheimnis in der Flucht der biblischen Tradition auch weiterhin möglich bleibt, müssen folglich die Erfahrungen reflektiert werden und deshalb wiederum bedarf es verstärkter religions- und mediendidaktischer Anstrengungen. Darüber hinaus bedarf es weiterhin fundierter theologischer und religionspädagogischer Reflexionen. Einige davon haben wir versucht zumindest andeutungsweise darzustellen.