

Virtuelle Welten und ihre Folgen

1 Zur Religionskritik der Virtualität

Wirft man mit dem Interesse an der Diskussion über die Relevanz neuer Technologien für die Bildung einen Blick auf die Denkschrift der EKD »Maße des Menschlichen«, die ausdrücklich »Evangelische Perspektiven zur Bildung in der Wissens- und Lerngesellschaft«¹ verspricht, so wird man enttäuscht. So gut wie alles, was mit neuen Technologien zu tun hat, wird dort pejorativ konnotiert. Das geht von der plakativen Gegenüberstellung von realer und virtueller Wirklichkeit über die vorgeblich »vollständige informationstechnologische Vernetzung« der Welt und die Computerisierung der Zeit bis hin zur durch die Entgrenzung und Beschleunigung in Raum und Zeit bedingten Entwertung der Dinge. Bildung ist – glaubt man den Verfasser/innen der Denkschrift – das totaliter aliter zu den im Netz und in den virtuellen Welten ablaufenden Erkenntnisprozessen. Bei aller durchaus angebrachten Skepsis zur oft zu euphemistisch eingeschätzten Leistungsfähigkeit neuer Technologien für Bildungsprozesse geht das doch entschieden zu weit.²

Dass eine im Jahr 2003 erscheinende Denkschrift zur Bildung es sich leisten kann, auf alle Diskussionen des E-Teaching und E-Learning zu verzichten, ja sich zu der mehr als kühnen Behauptung versteigt, Fernkurse erschwerten das Lernen, ist schon erschreckend. Die Frage wäre dann doch, warum jene Länder in der PISA-Studie gut abgeschnitten haben, die auf die computerunterstützte Bildung setzen.³ Bildung und neue Technologien schließen sich nicht aus.

Was aber besonders irritiert, ist der oberflächliche Gebrauch des Begriffs »virtuell«. In der Denkschrift heißt es: »Virtuelle Wirklichkeit kann nicht ersetzen, etwas wirklich erfahren zu haben. Die künstliche digitale Welt bietet zwar enorme Möglichkeiten des Zugriffs auf Informationen; sie schafft jedoch zugleich einen fiktiven Spielraum für Phantasien über menschliche Möglichkeiten, die von einer konkreten, in bestimmten Lebenserfahrungen gegründeten Lebenswirklichkeit nicht mehr gedeckt sind. Virtuelle Wirklichkeiten nähren den Traum, Zeit und Raum zu

1 Vgl. Maße des Menschlichen. Eine Denkschrift der EKD, Gütersloh 2003

2 Vgl. vom Verf., Internet im Religionsunterricht, Göttingen ²2001, insbes. 10ff.

3 Vgl. St. Aufenanger, Internationale Aspekte des Computereinsatzes in Schulen, in: medien praktisch 4/02, 13ff.

überqueren, bald alles zu erschließen und so über alles verfügen zu können. Solchen unrealistischen Bildern gegenüber wird in dieser Denkschrift ein Bildungsansatz vertreten, der eine nüchterne Analyse der Wirklichkeit einschließt. Sie nimmt die Natur des Menschen in ihren Möglichkeiten und Grenzen, im Guten wie in den Abgründen des Bösen, ehrlich und unverstellt wahr.« Wie immer man zu konstruktivistischen Theorien steht, derart naiv können Virtualität und Realität am Anfang des 21. Jahrhunderts sicher nicht mehr gegeneinander ausgespielt werden. Kritisch ist in diesen Sätzen vor allem die unterstellte Substitution des Realen durch das Virtuelle, die man doch genauso gut als Ergänzung und Bereicherung des Realen beschreiben könnte.

2 Die Entwicklung virtueller Kulturen

Allucquere Rosanne Stone, Professorin am Institut für Radio-Fernsehen-Film der University of Texas in Austin und Direktorin der Advanced Communication Technologies Laboratories, hat unter dem Titel »Würde sich der wirkliche Körper bitte erheben?« die Ursprungsgeschichten virtueller Systeme nachgezeichnet.⁴ Ihr Interesse gilt den sozialen Räumen im Cyberspace, den Gemeinschaften und ihrer Funktionsweise in einer virtuellen Kultur, also einer Form der Kommunikation, die nicht auf der unmittelbaren körperlichen Präsenz der Beteiligten beruht. Stone unterscheidet dazu vier Epochen in der Entwicklung der virtuellen Kulturen.

Die erste Epoche beginnt im 17. Jahrhundert mit der Entwicklung der akademischen Abhandlung durch Robert Boyle. Diese erlaubte es Gelehrten, wissenschaftliche Experimente so zu beschreiben, dass sie auch von nicht anwesenden Wissenschaftlern auf der Basis der reinen Textlektüre nachvollzogen werden konnten. Das Ergebnis war der akademische Stil wissenschaftlicher Texte, der sich bis heute erhalten hat.

»Boyle entwickelte eine Methode der zwingenden Zustimmung ... Er rief eine von ihm sogenannte ›Gemeinschaft von ähnlich denkenden Herren‹ ins Leben, um seine wissenschaftlichen Experimente zu validieren.«⁵ Es ist nicht unwichtig, sich diese Lesart der Genese virtueller Kultur zu vergegenwärtigen.

Die zweite Epoche ist die der frühen elektronisch vermittelten Gemeinschaften am Anfang des 20. Jahrhunderts, die über Telegraph, Phonograph, Radio, Film und Fernsehen generiert wurden. Politiker wie Franklin Delano Roosevelt nutzten das Radio, um virtuelle soziale Gemeinschaften zu konstituieren. Später bildeten die so genannten »Trek-

4 Vgl. A.R. Stone, Würde sich der wirkliche Körper bitte erheben, in: Kunstforum 133 (1996)

5 Ebd., 71.

kies« rund um die Science-Fiction-Serie »Star Trek« eine virtuelle Gemeinschaft, die weit über Amerika hinaus reichte.

Mit dem Computer entwickeln sich dann völlig neue Möglichkeiten virtueller Gemeinschaften. Zwischen 1960 und 1984, der Epoche der Informationstechnologie, entstehen die ersten Computernetze, die bereits Versuche darstellen, über den reinen Austausch technischer Informationen hinauszugehen.

Das Gedankengut zu Beginn der dritten Epoche, der online Bulletin Board Systeme (BBS), war stark spirituell inspiriert, wie zum Beispiel die Anfänge des Computernetzes der CommuniTree-Gruppe zeigen. Orientiert am Filmzyklus »Star Wars« ging es darum, mit technologischen Mitteln Gutes zu schaffen. Die Zukunft gewinnt, wer lernt, »seinen Gefühlen zu vertrauen«. Regelmäßig sollten Konferenzen zu allgemein interessierenden Fragen veranstaltet werden: »Der erste Satz in der Ankündigung der ersten Konferenz lautete: ›Wir sind wie Götter und könnten darin ganz gut werden‹. Diese technospirituelle Anmaßung, angefüllt mit den Verheißungen der erlösenden Macht der Technologie und durchdrungen von dem ungezwungenen, alle fesselnden östlichen Mystizismus, der in den höheren Schichten Nordkaliforniens weit verbreitet war, charakterisierte die frühen Konferenzen. Wie man bereits vom Stil der Ankündigung vermuten kann, ging die erste Konferenz mit dem Titel ›Ursprünge‹ um künftige Religionen.«

Ein anderes Netz, Habitat, war für den legendären C64 entworfen worden und entwickelte sehr schnell ein ausgeprägtes soziales Leben: »Habitat hat sich in seinem Charakter als eindeutig sozial erwiesen. Während Habitats Betatest entstanden spontan verschiedene soziale Institutionen. [So] gab es Heiratszeremonien und Scheidungen, eine Kirche (zusammen mit einem griechisch-orthodoxen Priester aus der wirklichen Welt), einen lockeren Verband von Dieben, einen gewählten Sheriff (um die Diebe zu bekämpfen), eine Zeitung mit einem ziemlich exzentrischen Herausgeber und bald auch zwei Rechtsanwälte, die ihre Schilder aufhängten, um ihre Geschäftsbereiche aufzuteilen. All das geschah mit nur 150 Menschen«.

Die dritte Epoche der virtuellen Kulturen ist dadurch gekennzeichnet, dass die Teilnehmer der Netze lernen, ihre Körper im System durch Repräsentanten vertreten zu lassen. »Soziale Räume beginnen zu entstehen, die gleichzeitig natürlich, künstlich und durch Einschreibung konstituiert sind.«

Die Entwicklung der vierten Epoche der virtuellen Realität und des Cyberspace hat gerade erst begonnen. Ihre sozialen und anthropologischen Folgen sind noch kaum absehbar. Aber auch hier zeichnen sich Tendenzen zu bestimmten Veränderungen der Sozialformen ab. Am Anfang dieser vierten Epoche stand weniger eine konkrete technologische Entwicklung als vielmehr eine literarische Vision von einer neuen sozialen Interaktion und von der Rückgewinnung zentraler menschlicher Fragen im technologischen Ambiente.

Als Gibson seine Romantrilogie über den Cyberspace schrieb, noch bevor es den Cyberspace gab, widmete er sich in allen drei Romanen der Frage nach dem Leben und dem Sterben im virtuellen Raum. Während der erste Cyberpunkroman »Neuromancer«⁶ der Frage nach der möglichen Subjektivität (und damit auch dem Leben

6 Vgl. W. Gibson, Neuromancer, München 1987.

und Sterben) von künstlichen Intelligenzen nachgeht, stellt der zweite Roman »Biochips«⁷ die Frage nach dem absoluten Kunstwerk und nach dem Leben des Absoluten, also nach Gott. Lebt Gott im Netz, und wenn, kann er dort auch sterben? Gibsons drittes Epos »Mona Lisa Overdrive«⁸ stellt die Frage, ob sich menschliches Leben in den Cyberspace überführen lässt und so der Einzelne dem Tod entgehen kann. Gibsons Antwort darauf lautet, dass der Cyberspace »die Differenz zwischen Leben und Tod aufhebt und damit Ausgänge nach beiden Seiten schafft«.⁹ William Gibsons Cyber-Punk-Trilogie bildet den Ausgangspunkt vieler Fantasien von Netz-aktivisten über die Neudefinition von Menschenbildern bis hin zu Mensch-Maschine-Hybriden und der Überführung menschlicher Identitäten in virtuelle Welten.

3 Was heißt: Virtualisierung des Erlebens?

Parallel zu den großen Entwicklungsschritten der virtuellen Kulturen und ihren sozialen und spirituellen Implikationen lassen sich aber auch lebensweltliche Veränderungen beobachten. So entwickeln sich mit den virtuellen Welten der dritten Epoche neue Kommunikationsformen, bei denen die Unterscheidung von Geschlecht, Rasse und Religion innerhalb des Systems aufgehoben ist. Die neuen Technologien eröffnen neue Möglichkeiten der Fiktion und Simulation. Vermutlich ist es gerade dieser Tatbestand, der viele Menschen beunruhigt.

Legendar geworden ist Julie, eine körperbehinderte ältere Frau, die Mitte der 80er Jahre in einem New Yorker Netz intensive Beziehungen zu anderen Userinnen aufbaute. Mit der Zeit vertrauten ihre elektronischen Kommunikationspartnerinnen ihr die intimsten Probleme an, worauf sie ihnen Ratschläge aus ihrem reichen Erfahrungsschatz erteilte. Erst nach einigen Jahren stellte sich heraus, dass Julie nicht existierte. Sie war die – zunächst unbeabsichtigt entstandene – Simulation eines männlichen Psychiaters mittleren Alters gewesen. Die Netzgemeinde war schockiert. Insbesondere die Kommunikationspartnerinnen waren wie vor den Kopf geschlagen. Allucquere Stone zitiert eine Teilnehmerin, die sich geradezu vergewaltigt fühlte.

Was aber war eigentlich geschehen? Die Kommunikationspartner hatten unter unterschiedlichen Voraussetzungen kommuniziert. Während die einen den Realitäten der Virtualität entsprechend kommunizierten, hatten die anderen die Kommunikationsformen der Alltagswelt in die Virtualität hinein prolongiert – mit für sie fatalen Folgen. Denn ebenso wie es im Zeitalter der Digitalisierung keine wahren Fotos gibt, gibt es im Netz keine Wahrheit im lebensweltlichen Sinn. Für den Gebrauch eines emphatischen Wahrheitsbegriffs sind die Subjekte auf die Alltagswelt ver-

7 Vgl. ders., *Biochips*, München 1988 (Erstausgabe unter dem Titel »Count Zero« 1986).

8 Vgl. ders., *Mona Lisa Overdrive*, München 1989 (Erstausgabe unter dem gleichen Titel 1988).

9 So *M. Nagula*, Die Nullstelle der Wahrnehmung. William Gibson und der Cyberpunk; in: *W. Gibson*, *Mona Lisa Overdrive*, München 1995, 337–361, hier: 357.

wiesen. Daran ändern die neuen Medien nichts. Ihre Domäne ist die Erweiterung.

Durch neue Verbindungen von Mensch und Maschine können die neuen Technologien in einem bisher ungewohnten Ausmaß Erfahrungen simulativ vermitteln, den Körper erweitern, seine Begrenzungen überwinden.

»Im Cyberspace ist jeder eine multiple Persönlichkeit, wechselt seine Identität und seinen Körper, und damit auch die Art der Interaktion mit anderen wie seine Kleidung, probiert Verhaltensweisen aus, vor denen man in der »wirklichen Welt« zurückschrecken würde, spielt man mit sich und den anderen – und hat stets den Rückzug offen. Fest in einer Identität, in einer Gemeinschaft oder an einen Raum gebunden zu sein, wird für die Netzflaneure zum Anathema. Ungebundenheit, Intimität auf Distanz, Abenteuer und die Ferne locken. Der Cyberspace mit seinen technischen Schnittstellen, eine ganz und gar künstliche Welt, die immer mehr zum Gesamtkunstwerk wird, fordert ein experimentelles Verhalten heraus.«¹⁰

Zugleich machen uns diese neuen Möglichkeiten nachhaltig auf die Konstruktivität aller von uns produzierten Bilder, Räume und Texte aufmerksam. Sie werfen damit die Frage auf nach dem Verhältnis der unterschiedlichen mehr oder weniger virtuellen Welten.

Aktuell ist es aber eher weniger die Frage der Identitätsbildung als vielmehr die Frage der Gewaltbereitschaft, an der sich die Diskussion um die Folgewirkungen virtueller Welten entzündet.¹¹ Die Virtualisierung des Gewalterlebens durch Computerspiele wie Counterstrike wird – mit begrenzter Berechtigung – als potentielle Abstumpfung realen Erlebens interpretiert. Wer in virtuellen Welten tötet, stehe in der Gefahr, das im realen Leben auch zu tun. Kulturbürger sollten es aber besser wissen: Der Besuch der Orestie macht niemanden zum Schlächter. Nur wer Fiktion/Virtualität mit Realität verwechselt, kommt hier auf falsche Gedanken. Es kommt also vor allem darauf an, die Differenzen herauszustellen.

4 Virtualisierung von Religion?

Überträgt man die vorstehenden Überlegungen auf das Gebiet der Religion, so wird schnell deutlich, dass man auch hier mit Substitutionsideen nicht weiterkommt. Trotz diverser Bemühungen, trotz bereits etablierter Kirchen im Netz wie der »First Church of Cyberspace«, trotz verschiedener Andachtsräume gibt es keine überzeugenden Modelle, die das substituieren könnten, was religiöse Räume wie Kirchen oder Gemeinden in der Alltagswelt charakterisiert. Atmosphäre ist etwas, das noch den

10 F. Rötzer, Aspekte der Spielkultur in der Informationsgesellschaft; in: G. Vatimo / W. Welsch (Hg.): Medien-Welten. Wirklichkeiten, München 1998, 149–172, hier: 149f.

11 Vgl. dazu vom Verf., Mord und Totschlag. Kulturwissenschaftliche Betrachtungen zum Verhältnis von Medien und Gewalt; in: I. Kirsne / M. Wermke (Hg.), Gewalt. Filmanalysen für den Religionsunterricht, Göttingen 2004.

kargsten calvinistischen Raum auszeichnet, und das bildet die Differenz zu allen anderen Räumen. Wie Michel Foucault hervorgehoben hat, sind religiöse Räume bis in die Gegenwart hinein notwendig »Heterotope«, fremde Räume. Es ist zweifelhaft, ob es gelingen kann, dies auch auf die sozialen Räume des Internets anzuwenden.

Nehmen wir als Beispiel die von der EKD und der EKdR eingerichtete Adresse webandacht.de, die allgemein als vorbildliches Angebot eines religiösen Impulses im Netz gilt. Aktuell bietet die Adresse drei als besonders herausgestellte Modelle an: eine Meditation über das Sehen (Gottes), eine Multiple-Choice-Adaption des Kinofilms »Matrix« zum Thema Erlösung und die Softgrafik-Gestaltung einer virtuellen Kapelle zum Beten. Wer einmal diese Webandachten im Netz am eigenen Körper und dem eigenen Gefühlsleben miterlebt hat, ist in der Regel doch eher peinlich berührt, ob der oberflächlichen Religiosität, die hier angeboten wird. Hier handelt es sich um die Depravation religiöser Kommunikation, und das nur deshalb, weil man versucht, umstandslos lebensweltliche Phänomene in virtuelle Welten zu übertragen. Ein paar Flashfilme, pseudointeraktive Dateien, Multiple-Choice-Kästchen, ein bisschen Zeitgeist schöpft bei weitem nicht das Potential religiöser Kommunikation in den virtuellen Welten aus.¹²

Stattdessen gilt es, die Stärken virtueller Welten – Kommunikation, Simulation, Austausch, Aktualität, Nicht-Linearität – zur Geltung zu bringen. Was wären dem Internet angemessene religiöse Akte? Vor allem geht es um Kommunikation und Simulation. Internet-Seelsorge per Email als Ergänzung der schon vorhandenen Angebote hat sich zwischenzeitlich durchaus bewährt. Zudem, auch das zeigen die bisherigen Erfahrungen, gelingen bestimmte interreligiöse Kommunikationsprozesse in den virtuellen Welten besser, oder sagen wir präziser: Sie verlaufen anders als in Gemeindegruppen oder in der Schule. Kommunikation über Religionsgrenzen hinweg findet etwa im Internet wesentlich intensiver statt als in den sporadischen Veranstaltungen von Kirchengemeinden. Sie haben einen deutlich konfessorischen Charakter, sind aber in ihrer Offenheit, ihrer Härte und Polemik oftmals gewöhnungsbedürftig. Sie erörtern unter religiösen Aspekten aktuelle Fragen des eigenen Lebens wie der Gesellschaft. Hier äußern sich weder die religiös Virtuosen noch die Kerngemeinde, aber auch nicht die so genannten »Außenstehenden«, sondern in der Regel die allgemein religiös und an freier religiöser Kommunikation interessierten Nutzer des Netzes. Im Sinne der Cultural Studies zeigen sich hier die populären und daher theologisch nicht immer korrekten Lesarten des Religiösen.

12 Ähnliches gilt übrigens auch für analoge Einführungsseiten anderer Religionen, etwa zum Zen-Buddhismus.

5 Virtualisierung in religiösen Lehr- und Lernprozessen?

Nun ist die Begrenztheit der Virtualisierung religiöser Erfahrungsprozesse noch kein Beleg dafür, dass nicht wenigstens Teile religiöser Lehr- und Lernprozesse mit Gewinn virtualisiert werden könnten. Wenn es stimmt, dass das Internet vor allem als Informationsmedium, als Kommunikationsmedium, als Kooperationsmedium, als Präsentationsmedium und als Simulationsmedium genutzt wird,¹³ dann liegt es nahe, die Produktivität der virtuellen Welten für die religionspädagogische Fortbildung wie für den Religionsunterricht gerade in diesen Bereichen zu entdecken.

Das mit der Unterstützung der EKD im Internet entstandene religionspädagogische Institut (<http://www.rpi-virtuell.net>) nimmt deshalb das Wort »virtuell« explizit in seine Programmatik auf. Virtuell ist dieses Institut in einem trivialen Sinne darin, dass es – anders als ein »reales« RPI – nur im Netz, also virtuell existiert. Schon nicht mehr so trivial ist der Tatbestand, dass, anders als bei notwendig regional agierenden religionspädagogischen Instituten, das virtuelle RPI potentiell alle im deutschsprachigen Raum agierenden ReligionspädagogInnen miteinander vernetzt, und zwar exakt als Informationsmedium, als Kommunikationsmedium, als Kooperationsmedium und als Präsentationsmedium. Natürlich sind nicht alle ReligionspädagogInnen schon über das rpi-virtuell vernetzt, aber über 6000 eingetragene Nutzer innerhalb kürzester Zeit zeigen, wie groß die Nachfrage nach übergreifender Vernetzung ist.

Das virtuelle RPI dient als Informationsmedium, insofern es für die NutzerInnen in der Bibliothek alle relevanten Daten rund um den Religionsunterricht sammelt und bereitstellt, Impulse vermittelt und die Arbeit durch Hinweise erleichtert. Es dient als Kommunikationsmedium, insofern es den NutzerInnen ermöglicht, über die vorhandenen Angebote zu kommunizieren und über die verbundene Mailingliste für ReligionspädagogInnen sich auszutauschen. Es dient als Kooperationsmedium, als es nicht nur die Zusammenarbeit von Lehrerinnen und Lehrern oder Fachgruppen erleichtert, sondern gerade für die schulische religiöse Bildungsarbeit Seminarräume für Unterrichtsprojekte bereitstellt und Schülerinnen und Schülern die Arbeit an religiösen Themen über die einzelne Unterrichtsstunde hinaus ermöglicht. Es dient als Präsentationsmedium, insofern Unterrichtende und Schülerinnen und Schüler im Rahmen der Arbeits- und Seminarräume erstellte Materialien rund um das Thema Religion gleich über die Bibliothek publizieren und einer allgemeinen virtuellen Öffentlichkeit zugänglich machen können.

Das Menschenbild im konventionellen Sinne wird von all dem scheinbar nicht berührt, hier geht es zunächst um Information, Kommunikation, Kooperation und Präsentation. Insoweit dies alles sich aber letztlich zusammenschließt zur Simulation eines religiösen Lehrhauses (mit realen

13 So S. Bobert-Stützel, »The medium is the message«? Zum medialen Wandel der Predigt im Internet, in: Magazin für Theologie und Ästhetik Heft 7 (<http://www.theomag.de/7/sbs1.htm>).

Personen und Angeboten), verändert sich auch religiöses Lernen. Im Idealfall könnte jemand, der sich für ein religiöses Thema interessiert, sich im rpi-virtuell einloggen, sein Interessensgebiet bestimmen und benennen und dann die vorhandenen Informationen abrufen, darüber mit ebenfalls Interessierten kommunizieren und kooperieren, eigene Ansichten präsentieren und – viel mehr als in der realen Welt – auch simulieren, das heißt experimentieren.

So müsste sich nach und nach eine aktuelle Onlineversion der *Institutio christianae religionis* ergeben. Religion lehren und lernen würde zu einem dauerhaften prozessualen Geschehen. Dabei kann es gar nicht darum gehen, »die« Lehre darzustellen – was immer das auch sein sollte. Zumindest im Rahmen eines fröhlichen protestantischen Pluralismus war Divergenz und Streit immer auch eine kulturelle Tugend. Und im ökumenischen und interreligiösen Gespräch wird Offenheit für unterschiedliche Positionen immer selbstverständlich sein müssen. In einem derartigen virtuellen Kommunikationsraum könnte daher zwischen Beteiligten verschiedener Konfessionen und Religionen vehement zum Beispiel über das Gottesbild gerungen werden. Das beste Argument etwa für oder gegen die Verabschiedung eines theistischen Gottesbildes soll dann die Besucher/innen überzeugen und zur Diskussion einladen. Gerade an der Auseinandersetzung über religiöse Fragen erweist sich die Lebendigkeit von Religion. Genau das aber wäre das Ziel eines virtuellen religiösen Bildungsinstituts. Die so beschriebene Aufgabe ist nicht gering, beinhaltet sie doch letztlich die Darstellung der religiösen Lehren und Lebensdeutungen mehrerer Kirchen und religiöser Spektren. Sie ist umfassend, denn sie muss das Lehrangebot deutschsprachiger Schulen abdecken und sich auf die gesamte religiöse Lehre erweitern. Sie muss zugleich wissenschaftlichen Standards entsprechen. Handlungsorientierung, Problemorientierung, Diskursorientierung, Wissenschaftsorientierung und exemplarisches Lernen wären die zentralen didaktischen Prinzipien zur Strukturierung des Angebots. Eine derartige Konzeption eines religiösen Bildungsportals gemäß der Idee eines religiösen »Lehrhauses« ist zur Zeit erst in Ansätzen vorhanden, zeichnet sich aber für die Zukunft bereits ab.¹⁴

Wirklich umfassend selbst gesteuertes Lernen in Sachen Religion ist jedoch etwas, das noch länger auf sich warten lassen wird. Zum einen deshalb, weil technisch wie ökonomisch die Voraussetzungen noch kaum gegeben sind. E-learning ist – im Unterschied zum E-Teaching – zur Zeit etwas, das zwar produktiv die Phantasie freisetzen und so die technische und pädagogische Entwicklung vorantreiben kann, aber noch nicht so ausgereift ist, dass es in die religionspädagogische Praxis umgesetzt werden könnte. E-Learning setzt erheblich mehr an Personal und Material voraus. Ein weiteres Problem vor allem auf Seiten der Nutzer ist vermutlich die problematische Selbsteinschätzung in Sachen Religion. Selbst gesteuertes Lernen, so schreibt Karlheinz Rebel, »führt bei anspruchsvollen Inhalten, Aufgaben und Zielen ohne qualifizierte Voraussetzungen auf Seiten des Lernenden mit hoher Wahrscheinlichkeit zu Lerndefiziten, fehlerbehafteten Kenntnissen und Misserfolgserlebnis-

14 Für die jüdische Religion in Europa ist etwa www.haglil.com eine derartige vorbildliche Adresse.

sen.«¹⁵ Eine Introspektion, die uns sagt, »ich bin gerade auf Stufe drei der sechsstufigen Leiter religiöser Urteile«, gibt es nicht. Voraussetzung für selbst gesteuertes Lernen wäre aber, ein »Metawissen über das eigene Lernen zu erwerben und eine Art Bewusstsein über ablaufende Lern- und Denkprozesse zu erlangen«. Ob und wie dies für die Aneignung religiöser Erfahrungsprozesse möglich ist, bedarf noch eingehender Untersuchung. Vermittelt werden kann zur Zeit, was – mit Martin Luther gesprochen – »jeder vernünftige, einigermaßen zum Verstehen befähigte und gebildete Mensch erfassen kann« – nicht mehr, aber auch nicht weniger.

Dr. Andreas Martin ist freiberuflicher Publizist, Ausstellungskurator und Medienpädagoge in Hagen.

15 K. Rebel, Selbstgesteuertes Lernen – Eine Real-Utopie mit Augenmaß, <http://www.zfu.de/Texte/sl.html>.