

Vorwort

Erleben wir einen Paradigmenwechsel von der auditiv-rationalen zur visuell-ästhetischen Weltwahrnehmung, den sog. »iconic turn«? Ist die virtuelle, medial (re)präsentierte Welt maßgeblicher für unsere Erfahrung als die tatsächliche Lebenswelt? Verdrängen medial vermittelte Kommunikations- und Sozialformen die leibhaftige Begegnung als Grundgestalt menschlichen Miteinanders? Werden Medien vom punktuell nutzbaren Werkzeug zum Fluidum, in dem sich Menschen nolens volens stets bewegen (müssen)?

Solche Fragen stehen im Raum, wenn medientechnische Innovationen auf ihre Implikationen für unsere Lebensführung und -deutung hin reflektiert werden. Dabei verrät schon das Gefälle der Fragen den Standpunkt der Fragenden: Während sie *Skepsis* erkennen lassen gegenüber den – intendierten oder unbeabsichtigten – Wirkungen von Multimedia, steht die permanente Medienrevolution nicht selten im Zeichen der *Verheißung*. Ermöglichen Multimedia endlich universale Informationsfreiheit und grenzenlose Vernetzung, die Überwindung physischer Einschränkungen von Kommunikation und die Erschließung neuer Wirklichkeitsdimensionen?

Die mediale Revolution hinterlässt weithin erfahrbare Spuren in verschiedenen Lebensbereichen: Der sog. arabische Frühling des Jahres 2011 wäre ohne multimediale Kommunikations- und Dokumentationswege (Twitter, Blogs, Webportale) schwerlich denkbar gewesen.¹ Innovationen wie soziale Netzwerke (etwa »Facebook«, gegr. 2004; geschätzte Reichweite 2011: 800 Millionen Menschen), Suchmaschinen (etwa »google«; gegr. 1998) und mediale Alleskönner im Taschenformat (etwa »iPhone«; vorgestellt 2007) verändern Verhaltensweisen und Lebensstile von Millionen Menschen, nicht zuletzt Schülerinnen und Schülern, binnen Monaten; die enorme Wertschätzung dieser Innovationen spiegelt sich in der ökonomischen Prosperität ihrer Erfinder (Marc Zuckerberg, Larry Page, Steve Jobs) ebenso wie in deren geradezu mes-

1 Andrian Kreye, Mit spiritueller Geduld, in: Süddeutsche Zeitung vom 12. September 2011.

sianischer Attributierung.² Dreidimensional betrachtbare Filme wie »Avatar« (2009; Regie: James Cameron), Online-Spiele, namentlich »Massively Multiplayer Online Role-Playing Games« (MMORPGs), etwa »World of Warcraft« (2004; Blizzard Entertainment), Internet-basierte Kommunikationsformen wie »Timeline« (2011; Facebook Inc.) sind Bausteine, die die Grenze zwischen virtueller und realer Welt verschwimmen lassen.

Allerdings ist der Zugang zur multimedialen Welt (noch) weithin eine Angelegenheit von Menschen in Nordamerika, Europa und den BRICS-Staaten (Brasilien, Russland, Indien, China, Südafrika): Während nach Angaben der International Telecommunication Union die Internet-Nutzungsquote in Europa und Nordamerika im Jahr 2011 bei etwa zwei Dritteln der Bevölkerung liegt, ist Afrika abgeschlagen, insofern nur jeder Zehnte Netzzugang hat. In Deutschland verfügen 80% der Haushalte über PCs, etwa 65% haben Internetzugang – unter den 18–29-jährigen liegen die Quoten sehr viel höher, insbesondere Senioren über 65 Jahre tragen zur Senkung des Durchschnitts bei. Sicherheitslücken bei Datenschutz und Speicherung, Cyberkriminalität, Insuffizienz der Netzstruktur sind Schattenseiten der Medialisierung, deren Gewicht und Zukunftsrelevanz kaum jemandem bewusst sind.

Was haben derlei Daten und Betrachtungen in einem »Jahrbuch der Religionspädagogik« zu suchen? Sie zeigen zunächst einmal eine tiefgreifende, sich rasant beschleunigende und global wirksame Veränderung unserer *Lebenswelt* an, die es in ihrer Epochalität und Ambivalenz wahrzunehmen oder genauer gesagt: für wahr zu nehmen gilt – zumal sie von Menschen je jünger desto stärker rezipiert, vorangetrieben, für selbstverständlich erachtet wird. Sodann betrifft die Multimedialisierung der Lebenswelt auch informelle und formelle *Lernprozesse*: Mediale Kommunikations-, Sozial- und Datenverarbeitungsformen prägen die Kommunikations-, Sozial- und Informationserwartungen etwa von Schülerinnen und Schülern, natürlich auch im Religionsunterricht, und insofern stellen sie eine didaktisch-methodische Herausforderung dar. Nicht zuletzt aber berühren technische und kommunikative Revolutionen auch *Form und Gehalt von Religionen*, einschließlich christlicher Religion. Das klingt an, wenn vom »homo internet« die Rede ist, vom »total recall«, also von der Unmöglichkeit, etwas dem Internet Anvertrautes vergessen zu machen, von der religioiden Bindekraft der »Netzgemeinde«, von der Entmachtung der verbalen »Zusage« durch virtuelle Bildwelten und Erfahrungsräume. »Man verliert sein Leben«, soll ein US-amerikanischer Blogger auf die Frage geantwortet haben, was passiere, wenn man sich von Facebook abmelde(n müsse)³ – elementarer lassen sich Faszination und Krisis von Multimedia kaum benennen.

Das vorliegende Jahrbuch setzt »Multimedia und Religion« auf die Agenda des religionspädagogischen Diskurses. Es lässt in den Stellung-

2 Vgl. Harold James, Der Schöpfer, in: Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung vom 9. Oktober 2011 (anlässlich des Todes von Steve Jobs am 5. Oktober 2011).

3 »Worte der Woche«, in: Die Zeit vom 29. September 2011.

nahmen der »Einleitung« die theologische Kontroverslage aufblitzen. Es beschreibt im ersten Teil aus medienwissenschaftlicher und theologischer Perspektive »Medien als Schlüsselfaktor unserer Lebenswelt«. Es beleuchtet im zweiten Teil die Rezeption und Konstruktion von »Religion« in Multimedia. Es entwickelt im dritten Teil didaktische Optionen, wie Religionsunterricht und gemeindliche Lernorte mit Multimedia arbeiten können. Und es bietet am Ende – wie seit Band 25 üblich geworden – Rückschau und Prospekt. Insofern das Verhältnis von Multimedia und Religion nicht ein für alle Mal zu bestimmen ist – das Feld, das beide aufspannen, weist derzeit eine geradezu dramatische Dynamik auf –, sollen auf diese Weise Zwischenstände, Desiderate, Perspektiven religionspädagogischer Reflexion umrissen werden.

Gewidmet ist dieser Band unserem Kollegen *Norbert Mette*, der das Jahrbuch der Religionspädagogik knapp zwanzig Jahre lang, von Band 10 (1993) bis Band 27 (2011), mit herausgegeben und bereichert hat. Verlag und Herausgeberkollegium danken ihm dafür.