

Virtuelle Realität und die Wirklichkeit Gottes

Ulrich Kumher

„Und dann sind wir doch die Menschen einer heiligen Utopie und nicht die Menschen eines sogenannten Realismus“¹. Die Aussage *Karl Rahners* ermutigt dazu, das utopische Potenzial virtueller Realität zu sondieren, um es in religionspädagogischer Perspektive fruchtbar zu machen. Diesem Anliegen entsprechend gibt der vorliegende Beitrag nach einleitenden Bemerkungen zu virtueller Realität und Utopie (1.) zunächst einen Einblick in die religionspädagogische Relevanz digitaler Wirklichkeit. (2.) Es folgt die Klärung eines christlichen Utopieverständnisses und die Andeutung eines Konzepts für religiöse Utopie-Bildung (3.), um anschließend virtuelle Realität als Heilsutopie zur Disposition zu stellen (4.) und Aspekte ihres utopischen Potenzials zu bedenken (5.).

1. Zwischen Utopie und Dystopie

Im Kontext von Überlegungen zur virtuellen Realität findet sich häufig der Begriff ‚Utopie‘, sei es in einem negativen Sinn, und zwar um vor Risiken zu warnen, die damit verbunden werden, oder sei es in einem positiven Sinn, um die

Chancen virtueller Realität herauszustellen.² Die populäre Filmkultur spielt mit den möglichen Gefahren virtueller Realität,³ die sich z.T. in der pädagogischen Diskussion wiederfinden lassen. Auf der anderen Seite gibt es das Bemühen, die Chancen virtueller Realität aufzuzeigen und ihr die Überwindung vieler Grenzen zuzutrauen. Die große Beachtung, die virtuelle Realität findet, hängt damit zusammen, dass sie als technisch-medial vermittelte Realitätskonstruktion neue Möglichkeiten z.B. auf dem Gebiet der Begegnung eröffnet und utopische wie dystopische Szenarien erreichbar erscheinen lässt.

Als ‚virtuell‘ wird etwas bezeichnet, das nach Anlage oder Vermögen der Möglichkeit nach vorhanden ist, das also eine mögliche Wirklichkeit darstellt.⁴ Utopien nutzen vorhandenes Material zur „schöpferischen Virtualisierung“⁵ und sind der Inbegriff einer anderen – idealen –

1 *Rahner, Karl*: Utopie und Realität. Christliche Lebens- und Weltgestaltung zwischen Anspruch und Wirklichkeit. In: *Breulmann, Hermann / Frühwald, Wolfgang / Schavan, Annette* (Hg.): *Begabung als Herausforderung*, Paderborn – München – Wien u. a. 1991, 77–87, 82.

2 Vgl. *Schumann, Stefan*: *Theorien und Technologien des Cyberspace*. Im Kontext chiliastisch-utopischer Tendenzen der Neuzeit, Saarbrücken 2012.

3 Vgl. *Kumher, Ulrich / Wille, Florian*: Lust auf die erste Wirklichkeit. Virtuelle Realität im Unterricht. In: *merz* 56 (2012) 63–70.

4 Vgl. *Sekretariat der Deutschen Bischofskonferenz* (Hg.): *Virtualität und Inszenierung*. Unterwegs in der digitalen Mediengesellschaft – Ein medienethisches Impulspapier (= Die deutschen Bischöfe – Publizistische Kommission 35), Bonn 2011, 19.

5 *Harten, Hans-Christian*: *Kreativität, Utopie und Erziehung*. Grundlagen einer erziehungswissenschaftlichen Theorie sozialen Wandels, Opladen 1997, 112.

Wirklichkeitsmöglichkeit bzw. Vorstellung von Wirklichkeit. Zugleich kommen virtuelle Realitäten als Nicht-Orte in den Blick, weil es sich bei ihnen um computergenerierte Konstrukte ohne Territorium handelt.⁶

Viele Beiträge verwenden die Begriffe virtuelle Realität, Cyberspace und Matrix synonym. Diese Ausführungen folgen dem Verständnis, dass virtuelle Realität die besondere, eigene Wirklichkeit innerhalb des Cyberspace bezeichnet, dass also der Cyberspace diese virtuelle Realität ist.⁷ Dabei handelt es sich um eine computergenerierte – meist räumliche – Umgebung, bei der es durch Immersion – dem Eintauchen in den Cyberspace – „zu der Vorstellung kommt, in einer Welt zu sein anstatt nur vor einem Interface zu stehen“⁸. Ein weiteres Merkmal besteht darin, dass eine in diese digitale Welt eingetauchte Person in dieser navigieren und sie erkunden kann.⁹ Der Grad der Immersion hängt von verschiedenen Faktoren ab, auch von den technischen Bedingungen.

2. Religionspädagogische Relevanz

Die religionspädagogischen Herausforderungen, die virtuelle Realität mit sich bringt, sind enorm. Neben der Auseinandersetzung mit möglichen Gefahren ist z.B. das Vorkommen von Religion im Cyberspace zu untersuchen und der Frage nachzugehen, wie das Medium ihre Repräsentation und die Auseinandersetzung mit ihr beeinflusst. Angesichts der technischen Entwicklung virtueller Realität bleibt die Auseinandersetzung mit der Position aktuell, der Cyberspace sei selbst

eine neue Heilsutopie, erfülle religiöse Funktionen,¹⁰ ermögliche es dem Menschen, über göttliche Attribute zu verfügen. Die Beschäftigung mit dieser Thematik sensibilisiert für unterschiedliche Wirklichkeiten und deren Zusammenhang, sowie für die Frage, welche Wirklichkeit für eine Person bestimmend ist. Religionspädagogisch kommt der Cyberspace insbesondere als Lernraum¹¹ in Frage und seine Chancen für religiöse Bildung sind von Interesse: Inwiefern eignet er sich für religiöses Lernen und Lehren sowie für religiöse Erfahrung und Praxis? Inwiefern eignet er sich speziell dazu, „religiöse Identitätsbildung“¹² zu befördern und eine eigene verantwortete Position bzgl. Religion zu entwickeln?

Die Nähe von Utopie und virtueller Realität regt dazu an, mithilfe eines christlichen Utopieverständnisses das religiöse Bildungspotenzial virtueller Realität zu entdecken und die pädagogische Dimension von Utopien fruchtbar zu machen.¹³ Außerdem lassen es Beiträge aus der Praktischen Theologie und speziell religionspädagogische Reflexionen als produktiv erscheinen,¹⁴ bisherige Überlegungen in diese Richtung fortzusetzen.

6 Vgl. *Böhmisch, Franz*: Digitale Genesis. In: *Wessely, Christian / Larcher, Gerhard* (Hg.): Ritus – Kult – Virtualität (= Theologie im kulturellen Dialog 5), Regensburg – Graz – Wien 2000, 135–151, 150.

7 Vgl. *Schumann* 2012 [Anm. 2], 92.

8 Ebd., 93.

9 Vgl. ebd., 93.

10 Vgl. *Platow, Birte*: iGod – Zum Verhältnis von Religion und Internet aus religionspädagogischer Perspektive. In: *ZPT* 64 (2012) 334–346, 337.

11 Vgl. *Prokopf, Andreas / Ziebertz, Hans-Georg*: Wo wird gelernt? – Schulische und außerschulische Lernräume. In: *Hilger, Georg / Leimgruber, Stephan / Ziebertz, Hans-Georg*: Religionsdidaktik. Ein Leitfaden für Studium, Ausbildung und Beruf, Vollst. überarb. Neuausgabe, München 2013, 254–270, bes. 267–270.

12 Vgl. *Lövheim, Mia / Linderman, Alf G.*: Constructing Religious Identity on the Internet. In: *Højsgaard, Morten T. / Warburg, Margit* (Eds.): Religion and Cyberspace, New York 2005, 121–137.

13 Vgl. *Schleicher, Klaus*: Die pädagogische Funktion der Utopie und die utopische Dimension in der Pädagogik. In: *Bildung und Erziehung* 23 (1970) 86–103; *Harten* 1997 [Anm. 5], 166–201.

14 Z.B. *Schumann* 2012 [Anm. 2], 188–200; *Heimbrock, Hans-Günther*: Wahrnehmung und Einbildung. Irritationen religiöser Erziehung durch virtuelle Welten. In: *Schönberger Hefte* (1996) 10–19.

Die Option für die Wirklichkeit Gottes erfordert es, für die Differenzen zwischen verschiedenen Wirklichkeiten zu sensibilisieren und die Wirklichkeit zu würdigen, welche die Grundlage menschlichen Lebens bildet,¹⁵ umso mehr, je verwechselbarer virtuelle Realität der Offline-Wirklichkeit wird.¹⁶ Angesichts der Attraktivität des Cyberspace, der Entwicklung in Richtung einer vollständigen Immersion¹⁷ und den damit verbundenen möglichen Folgen, wie dem übermäßigen ‚Aufenthalt‘ in virtueller Realität, nehmen die religionspädagogischen Herausforderungen zu. Speziell gegenüber Kindern und Jugendlichen gilt es überzeugend darstellen zu können, warum es aus religiöser Sicht problematisch ist, mehr in computergenerierten Räumen als außerhalb ihrer Grenzen zu leben. Zu versuchen, virtuelle Realität im Allgemeinen zu degradieren und zu verbieten, und dies, ohne zugleich lebenswerte und anziehende Alternativen aufzuzeigen, dürfte wenig erfolgversprechend sein. – Wie kann es gelingen, die Bedeutsamkeit der widerspenstigen¹⁸ Realität erfahrbar werden zu lassen und die Lebenspraxis zu unterstützen, diese angemessen zu würdigen und sich mit ihr auseinanderzusetzen? Wie kann es gelingen, mithilfe virtueller Realität Lust auf die Offline-Wirklichkeit zu machen, und auf das Bemühen, entsprechend der Wirklichkeit Gottes zu leben?¹⁹

3. Der utopische Blick

In christlicher Perspektive handelt es sich bei Utopie um die Wirklichkeit bzw. das Reich Gottes. Diese Utopie ist eine Gemeinschaftsangelegenheit, sie gipfelt in der Vollendung der Schöpfungsfamilie. Während die sogenannte Realität etwas Vorläufiges und Vermittelndes darstellt, ist das Reich Gottes die wahrhaftige Wirklichkeit.²⁰ Der Glaube bedeutet demnach Hoffnung auf eine andere Realität,²¹ nämlich auf diese wahrhaftige Wirklichkeit. Als Christinnen und Christen sind wir „vor die unerbittliche Frage [gestellt], ob wir es in unserem Leben fertigbringen, das, was als ferne Utopie uns zunächst sehr unwirklich, sehr unkalkulierbar und unhandlich erscheint, als die wahre Wirklichkeit zu denken und zu leben, der gegenüber das unwirklich wird, was ‚man‘ als die selbstverständliche feste Realität betrachtet.“²² Das Reich Gottes²³ bleibt unverfügbar und wird letztlich von Gott geschenkt,²⁴ was jedoch die Möglichkeit nicht nimmt, sich an ihm zu orientieren und dafür sensibel zu sein, wie und wo es in den gegenwärtigen Verhältnissen durchscheint und aufbricht. Dort, wo Menschen ihm entsprechen oder es zulassen, kann die Wirklichkeit Gottes gegenwärtig sein. Mit diesem Aspekt ist ein aktivierendes Moment verbunden, denn die utopische Perspektive regt dazu an – in der Glaubensgewissheit, bereits gerettet zu sein, und im

15 Vgl. *Wörther, Matthias*: Realiter! Virtualiter! In: *reli.* 41 (2012) 29–32, 31.

16 Vgl. *Weder, Hans*: Virtual Reality. Ein theologischer Versuch aus neutestamentlichem Blickwinkel. In: *Klie, Thomas* (Hg.): Darstellung und Wahrnehmung. Religion im medialen Crossover (= Grundlegungen 7), Münster 2000, 64–76, 75.

17 Vgl. *Holz, Martin*: Cyberpunk. In: *Brittnacher, Hans R./May, Markus* (Hg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart–Weimar 2013, 280–284, 284.

18 Vgl. *Roebben, Bert*: Religiöse Erziehung im Cyberspace. Propädeutische Reflexionen. In: *cpb* 112 (1999) 152–158, 153.

19 Vgl. *Kumher / Wille* 2012 [Anm. 3].

20 Vgl. *Rahner* 1991 [Anm. 1], 81.

21 Vgl. *Sziegaud-Roos, Waltraut*: Religiöse Vorstellungen von Jugendlichen. In: *Jugendwerk der Deutschen Shell* (Hg.): Jugendliche und Erwachsene 85. Jugend in Selbstbildern, Bd. 4, Leverkusen 1985, 371. Zitiert nach *Heimbrock* 1996 [Anm. 14], 10–19, 10.

22 *Rahner* 1991 [Anm. 1], 81. „Haben wir Christen den Mut zu dieser Umkehr der Maßstäbe bezüglich dessen, was als wirklich zu gelten hat?“

23 Zum Proprium jesuanischer Basileiaverkündigung vgl. *Vanoni, Gottfried/Heininger, Bernhard*: Das Reich Gottes (= Die Neue Echter Bibel – Themen 4), Würzburg 2002, 125.

24 Vgl. *Rahner, Johanna*: Einführung in die christliche Eschatologie, Freiburg i. Br. 2010, 48–50.

Licht des kommenden guten Endes, für das die jüdisch-christliche Tradition anziehende Bilder findet –, an einer gerechteren und friedvolleren Welt mitzuwirken. Die Einübung in den utopischen Blickwinkel bedeutet eine Steigerung der Sensibilität für die aufkeimende Wirklichkeit Gottes und die Förderung des Möglichkeitssinns, d. h. die größeren individuellen und kollektiven Möglichkeiten zur Entfaltung von Humanität wahrzunehmen, um ihnen zur Blüte verhelfen zu können. Dies beinhaltet dehumanisierende Verhältnisse wahrzunehmen, zu kritisieren und an ihrer Abschaffung zu arbeiten. Die Konstruktion ‚kleiner‘ Utopien, die auf dem Weg zur ‚großen‘ Utopie, der Wirklichkeit Gottes, liegen, ist ein kreativer Akt, der Bezug zur empirischen Realität wahrhaft. Jedoch ist die Utopie zugleich „von dem Wunsch geleitet, eine Realität unter Umgehung des Realitätsprinzips zu entwerfen und das Bild eines anderen Lebens schon jetzt als Ganzes erfahrbar zu machen – darin gleicht sie der Kunst [...]“²⁵.

Die Utopie des Reiches Gottes inspiriert die Reflexion und Entwicklung religiöser Bildung.²⁶ Zentral für ein Konzept religiöser Utopie-Bildung sind u. a. Überlegungen zu den Kategorien Wirklichkeit und Möglichkeit, die Klärung und Kombination unterschiedlicher Zugriffsoptionen auf ‚Welt‘ und die Reflexion des Bemühens, der Wirklichkeit Gottes im „Vorletzten“²⁷ entsprechen zu wollen. Dies beinhaltet neben der Beschäftigung mit der eschatologischen Dimension christlichen Glaubens und ihrer Lebensrelevanz die Reflexion des utopischen Blickwinkels, der für die Wirklich-

keit Gottes sensibilisiert und Möglichkeiten auf verschiedenen Ebenen in Richtung dieser Wirklichkeit zu entdecken hilft. An der ‚großen‘ Utopie Gottes sind Hinweise zu gewinnen, die für die Konstruktion und Umsetzung ‚kleiner‘ Utopien bzw. für das Hineinwachsen in Gottes Wirklichkeit unentbehrlich sind und die sich als theologische Kriterien für die Auseinandersetzung mit Medienwirklichkeiten²⁸ und für religiöse Utopie-Bildung ausarbeiten lassen. Bei den Hinweisen geht es u. a. um die Erfordernisse der Gemeinschaftsstiftung, die Ausweitung einer persönlichen auf eine allgemeine Heilsperspektive und die Kritik an dehumanisierenden Zuständen. Als Antwort auf eine konkrete gesellschaftliche Not würden beispielsweise der gemeinschaftlich erstellte Entwurf einer ‚kleinen‘ Utopie und die gemeinsame Arbeit an seiner Umsetzung eine vielseitige Bildungserfahrung versprechen, die die Chancen birgt, im Zuge eines kreativen Prozesses Wirklichkeits- und Möglichkeitssinn, wissenschaftliche und künstlerische Perspektiven zu klären und produktiv zu vermitteln.

4. Virtuelle Realität – eine Heilsutopie?

Das Potenzial virtueller Realität liegt u. a. darin, tatsächliche Situationen und ihre Möglichkeiten zu simulieren, immenses Wissen zugänglich zu machen und zu vermehren, Ort und Zeit zu überbrücken. Simulationen bzw. Emulationen lassen sich nicht nur dafür nutzen, tatsächliche Entwicklungen zu studieren, zu prognostizieren und sich auf verschiedenste Anforderungen vorzubereiten, sie eignen sich auch dafür, alternative Wirklichkeiten zu entwerfen, „anzustoßen“ und zu erforschen. Technikvisionäre hegen die

25 Harten 1997 [Anm. 5], 120f.

26 Z. B. *Rappel, Friederike*: Die Utopie des Gottesreiches als Chance für den Religionsunterricht (= Tübinger Perspektiven zur Pastoraltheologie und Religionspädagogik 44), Berlin 2012.

27 *Biehl, Peter*: Eschatologie. In: *Lexikon der Religionspädagogik*, Bd. 1, Neukirchen-Vluyn 2001, 466–475, 468.

28 Vgl. *Pirner, Manfred L.*: Religion als medial konstruierte Wirklichkeit? In: *ZPT* 51 (1999) 280–288, 286.

Vorstellung, den menschlichen Geist von seinem biologischen – leistungsbegrenzten – ‚Material‘ zu trennen und ihn durch einen Upload in virtuelle Realität unsterblich werden zu lassen.²⁹

Mit den tatsächlichen und fiktiven Möglichkeiten hängt es zusammen, dass der Cyberspace als utopischer Entwurf³⁰ in Betracht kommt. Die sog. Entkörperlichung³¹ – ein Phänomen, das die Veränderung meint, die das Eintauchen in den Cyberspace bzgl. der Körperlichkeit bedeutet und bei der zwischen dem Körper außerhalb virtueller Realität und seiner virtuellen Präsenz zu differenzieren ist – wird als Möglichkeit zur Überwindung biologischer Grenzen gesehen. Diese steht jedoch auch als Entleiblichung unter Kritik.³² Die abschätzigste Bewertung³³ des Körpers als „Wetware“³⁴ oder „Fleisch“³⁵ erinnert an die Auseinandersetzung mit gnostischen Tendenzen, denen die christliche Position die Würdigung des Leibes entgegensetzt.³⁶ Statt zur Sehnsucht nach Entkörperlichung bzw. Exkarnation und einem Avatar (Indatation)³⁷ bzw. einer Stellvertretung im virtuellen Raum, die

den Wunsch nach einem ‚Idealkörper‘ ohne Beinenträchtigungen einzulösen scheint,³⁸ bekennt sich das Christentum zur Inkarnation, der tatsächlichen Fleischwerdung und Leiblichkeit,³⁹ in ihrer ganzen Anfälligkeit.⁴⁰

Der Begriff ‚Restselbstbild‘ [residual self-image],⁴¹ der die (Selbst-)Repräsentation eines Menschen im Cyberspace meint, drängt dazu, darauf hinzuweisen, dass die Wirklichkeit, die nicht auf einer Computerleistung basiert, mehr als virtuelle Realität bleibt,⁴² dass die virtuellen Stellvertreter/-innen einen ‚Rest‘, einen ‚Ersatz‘ (Surrogat) ihrer tatsächlichen leiblichen Existenzen darstellen. Im Gegensatz zum Rest(selbst)bild ist der Leib die Lebens-, Erfahrungs- und Orientierungsgrundlage⁴³ eines Menschen und das Realsymbol⁴⁴ einer Person. Die christliche Utopie besteht gerade darin, dass jeder menschliche Leib dieselbe unverlierbare königliche Würde als Statthalter Gottes besitzt und dass diese nicht von der geistigen oder physischen Verfassung abhängt. Einer virtuellen 3-D-Repräsentation fehlt die Würde, die mit leibhaftiger Anwesenheit verbunden ist, und die gewisse Ereignisse erfordern.⁴⁵

29 Vgl. Schumann 2012 [Anm. 2], 38–45.

30 Vgl. ebd., 188.

31 Vgl. ebd., 111.

32 Vgl. Fuchs, Thomas: Der Schein des Anderen. Zur Phänomenologie virtueller Realitäten. In: Bohrer, Clemens / Schwarz-Boenneke, Bernadette (Hg.): Identität und virtuelle Beziehungen im Computerspiel, München 2010, 59–73, 63–66.

33 Vgl. Müller, Klaus: Von Parmenides zu Ovid oder: Der Zauber der Virtualität. In: Bohrer / Schwarz-Boenneke 2010 [Anm. 32], 43–58, 46.

34 Vgl. Ostermann, Gunda: Das Internet als neue Heilutopie. In: KatBl 127 (2002) 129–134, 131.

35 Vgl. Kraus, Elisabeth: Virtualität und Religiosität in der Science Fiction. In: Wessely / Larcher 2000 [Anm. 6], 65–78, 74.

36 Vgl. Herrmann, Jörg: Erlösung durch Kommunikationstechnologie? Die Herausforderung des Internet für Theologie und Religionspädagogik. In: Klie 2000 [Anm. 16], 77–95, 88f.

37 Reinders, Angela: Zugänge und Analysen zur religiösen Dimension des Cyberspace (= Literatur – Medien – Religion 16), Münster 2006, 35.

38 Vgl. Platow 2012 [Anm. 10], 339.

39 Vgl. Böhmisch 2000 [Anm. 6], 147.

40 Vgl. Wallich, Matthias: Gott im Cyberspace – Thesen zur Medientheologie. In: rhs 44 (2001) 82–91, 89. Vgl. auch Schuhmann 2012 [Anm. 2], 223: „Dass es eben um die Menschwerdung Gottes und nicht umgekehrt um die Gottwerdung des Menschen geht. Die Erinnerung daran, dass christliche Hoffnung die Neuschöpfung und nicht menschliche Vollkommenheit im Mittelpunkt hat.“

41 Vgl. Matrix, USA / Australien 1999, Regie: Wachowski-Geschwister, 0:38 h. „Deine momentane Erscheinung nennen wir das Restselbstbild – die mentale Projektion deines digitalen Selbst.“

42 Vgl. Wörther 2012 [Anm. 15], 31.

43 Vgl. Fuchs 2010 [Anm. 32], 61.

44 Z.B. Mendl, Hans: Religion erleben. Ein Arbeitsbuch für den Religionsunterricht. 20 Praxisfelder, München 2013, 219.

45 Vgl. Herrmann 2000 [Anm. 36], 91.

Dass dem Cyberspace göttliche Eigenschaften wie Allwissenheit, Allgegenwart, Ewigkeit und Unendlichkeit zugeschrieben werden, ist von theologischer Seite nicht unkommentiert geblieben, gilt es doch, für bestimmte Differenzen zu sensibilisieren (z.B. zwischen Endlosigkeit und Ewigkeit) und die Selbstrücknahme Gottes in Erinnerung zu rufen: „Gott ist nicht die Extrapolation dessen, was bei den Menschen viel gilt (Macht, Wissen, Präsenz [...]), ins Gigantische: Allmacht, Allwissenheit, Allgegenwärtigkeit. Wo solche Qualitäten Dingen zugeschrieben werden, ist ihre Deutung als ‚Neubesetzung des Göttlichen‘ eher Vergötzung, die die Theologen [...] weiterhin als solche benennen müssen.“⁴⁶ Dies verdeutlicht, dass der „Paradiesraum des Cyberspace [...] nicht die kommende Welt christlicher Hoffnung [ist]. Zeit und Raum des Adventus Gottes stehen der digitalen Gleichzeitigkeit aller Möglichkeiten gegenüber. Die Unverfügbarkeit von Zukunft widerspricht jeder Allmachtshoffnung, die auf die Leistungsfähigkeit von Computerchips setzt und den Menschen zum Garanten jeglicher Zukunft erhebt.“⁴⁷

Virtuelle Realität bleibt – wie Technik im Allgemeinen – hinsichtlich ihrer Möglichkeiten ambivalent. Sie kann dazu eingesetzt werden, destruktive Weltbilder zu zementieren,⁴⁸ dystopische Zustände zu befördern, indem sie dem Menschen zum liebgewonnenen (unsichtbaren) Gefängnis wird oder ihm eine sozialdarwinistische Sichtweise und Verhaltensformen antrainiert, die auch außerhalb virtueller Grenzen wirksam zu werden drohen.⁴⁹ Es lässt sich aber auch stimuliert durch die Botschaft Jesu darüber nachdenken, wie diese Technik zu program-

mieren und in Gebrauch zu nehmen ist, um Beiträge zur wahren Befreiung des Menschen zu leisten.⁵⁰

5. Das utopische Potenzial virtueller Realität

Das angedeutete Konzept für religiöse Utopie-Bildung vermag bereits für Bildungschancen virtueller Realität zu sensibilisieren, die sich insbesondere im Rahmen eschatologischen Lernens, aber auch in anderen Lernkontexten anzielen lassen.

5.1 Die größeren Möglichkeiten

Das Potenzial virtueller Realität, einen Beitrag zur Wirklichkeit Gottes zu leisten, hängt damit zusammen, dass es mit ihrer Hilfe möglich ist, alternative Szenarien zu simulieren, die in die Richtung einer humaneren Wirklichkeit weisen – sowohl in persönlicher als auch kollektiver Hinsicht. Mithilfe dieser Alternativen kann es gelingen, Möglichkeitssinn anzusprechen und auszubilden bzw. die Aufmerksamkeit für die Gestaltbarkeit der Wirklichkeit zu schärfen. Anstatt die Sehnsucht der Menschen nach ihren größeren Möglichkeiten in virtuellen Räumen ins Leere laufen zu lassen (z. B. im Rahmen von Computerspielen, die sich womöglich auf die Befriedigung narzistischer Wunschphantasien beschränken)⁵¹ oder virtuelle Realität dazu zu instrumentalisieren, (unbewusst) eine bestimmte Weltsicht mit den entsprechenden Lebenskonsequenzen zu internalisieren, geht es um die Reflexion virtueller Realität,⁵² um Impulse zu ihrer Gestaltung (z. B. durch das Entwerfen alternativer Spielszenarien),⁵³ bzw. darum, sie „mit zu

46 Böhmsch 2000 [Anm. 6], 146.

47 Schumann 2012 [Anm. 2], 228.

48 Vgl. Heimbrock 1996 [Anm. 14], 12f.

49 Vgl. Konicz, Tomasz: Und ewig lockt die Apokalypse; www.streifzuege.org/2014/und-ewig-lockt-die-apokalypse [Zugriff: 24.10.2014].

50 Vgl. Haunhorst, Benno: Überlegungen zu einer Theologie der Technik. In: *rhs* 32 (1989) 174–182, 182.

51 Vgl. Prokopf / Ziebertz ³2013 [Anm. 11], 269.

52 Vgl. Mendl ²2013 [Anm. 44], 401.

53 Vgl. Böhm, Thomas (Hg.): *New Level. Computerspiele und Literatur*, Berlin 2014.

prägen⁵⁴ – mit dem Ziel, Alternativen zur Gegenwart bereitzustellen, die den Horizont um humanere Optionen weiten. Auf diese Weise können der Sehnsucht nach größeren Möglichkeiten humane und erreichbare Zielvorstellungen angeboten werden; es ist realisierbar, Geschmack auf diese Alternativen zu machen und mit der Einübung und Arbeit an ihnen zu beginnen. In dieser Perspektive lässt sich auch auf utopische Bemühungen im Cyberspace hinweisen und mithilfe virtueller Realität dazu anregen, sich der ‚ersten‘ Wirklichkeit zuzuwenden.⁵⁵ Dies kann dank bestimmter Computerspiele (Serious Games⁵⁶ bzw. Alternate Reality Games⁵⁷) gelingen, die auf unterhaltsame Weise soziale Kompetenzen schulen und auf größere prosoziale Möglichkeiten außerhalb virtueller Realität Lust machen.⁵⁸

Angeregt durch die kreative Verknüpfung verschiedener Wirklichkeiten (vgl. Spiele wie „Ingress“⁵⁹ oder „World of Classcraft“⁶⁰ und besonders das Projekt „Graffyard“⁶¹) wären außer-

dem Verbindungen und Konstellationen (weiter) zu entwickeln, die dank virtueller Realität etwas über das Möglichkeitspotenzial und die Plastizität bestimmter (Stand-)Orte enthüllen oder die dazu geeignet sind, bei verschiedenen Prozessen Sinn für größere prosoziale Möglichkeiten zu wecken. Auf diese Weise kann virtuelle Realität gezielt dazu eingesetzt werden, Zustände zu kritisieren und gleichzeitig Alternativen anzubieten, um dadurch auf das utopische Potenzial bestimmter Orte und Abläufe aufmerksam zu werden und Möglichkeitssinn zu fördern.

Das geschilderte Bemühen hat im Rahmen ‚eschatologischen Lernens‘⁶² einen Platz. Im Zuge dieses Lernens geht es um die Herausforderung, wie es sich unternehmen lässt, „die größeren Möglichkeiten Gottes“⁶³ ins Spiel zu bringen und die Lebensrelevanz seiner Wirklichkeit vorzustellen. Angesichts verschiedener Wirklichkeiten erfordert dies, diese zunächst zu realisieren. Weiterhin steht es im Zuge dieses Lernens an zu erkunden, welche befreiende und lebensverändernde Kraft die christliche Hoffungsbotschaft für das Leben im Hier und Jetzt bereithält. Diesem Ansinnen entspricht die Förderung des Möglichkeitssinns,⁶⁴ der dazu in die Lage versetzt, zu errahnen, wie das Leben unter den Bedingungen der aufkeimenden Gottesherrschaft aussehen könnte und welche Schritte es braucht, dem Kommenden

54 Vgl. Hemminger, Elke: Das Konzept des Merged Gameplay. Reales Erleben in virtuellen Spielwelten. In: merz 55 (2011) 49–55, 55.

55 Vgl. Weder 2000 [Anm. 16], 75.

56 Vgl. Lampert, Claudia / Schwinge, Christiane / Tolks, Daniel: Der gespielte Ernst des Lebens: Bestandsaufnahme und Potenziale von Serious Games (for Health). In: Medienpädagogik Nr. 15/16; www.medienpaed.com/Documents/medienpaed/15-16/lampert0903.pdf [Zugriff: 29.09.2014].

57 Vgl. McGonigal, Jane: Besser als die Wirklichkeit! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern, München 2012.

58 Vgl. Rebmann, Ralf: Spielend die Welt verändern. In: Amnesty Journal (2013) 64f.

59 Vgl. Hauck, Mirjam: Eine Runde Weltherrschaft; www.sueddeutsche.de/digital/google-spiel-ingress-eine-runde-weltherrschaft-1.2047760 [Zugriff: 16.10.2014].

60 Vgl. Janke, Carsten: Motivationskrieger. In: SZ, Nr. 241, 20. Oktober 2014, 15.

61 In seinem Projekt „Graffyard“ zeigt der Street Art Künstler Sweza die Vergangenheit alltäglicher Orte, indem er es mithilfe eines QR-Codes ermöglicht, frü-

here Ansichten dieser Orte auf dem Smartphone aufzurufen. Vgl. www.sweza.com/graffyard [Zugriff: 28.09.2014].

62 Z. B. Rickers, Folkert: Eschatologie und Religionspädagogik. Bildungstheoretische Aspekte. In: JRP, Bd. 26, Neukirchen-Vluyn 2010, 153–167.

63 Englert, Rudolf: Das Christentum und der Geist der Utopie. In: KatBl 133 (2008) 4–8, 8. „Braucht nicht eigentlich jeder, der in der Spur Jesu Menschen für die größeren Möglichkeiten Gottes zu sensibilisieren versucht, eine Art Vorbegriff davon, wie es zugehen könnte beim himmlischen Gastmahl?“

64 Vgl. Heimbrock 1996 [Anm. 14], 11.

entgegenzugehen. Die Förderung von Möglichkeitssinn konvergiert mit Bemühungen imaginativen⁶⁵ und mystagogischen⁶⁶ Lernens.

5.2 Verständnissuwachs

Die Entkörperlichung scheint eher mit Effekten wie Leibvergessenheit verbunden zu sein und eine Entwicklung hin zur Dystopie zu befördern. Solchen Effekten wäre durch ästhetisches Lernen zu begegnen.⁶⁷ Primärerfahrungen⁶⁸ dienen dazu, Leiblichkeit in Erinnerung zu rufen, und dabei zu helfen, Erlebnisorgane zu reanimieren.⁶⁹

Die Chance, körperliche Möglichkeiten im Dienst der Humanisierung zu übersteigen, gibt Grund dafür, ‚Entkörperlichung‘ nicht nur als problematisch einzustufen. So ist mit der virtuellen Präsenz die Möglichkeit verbunden, das empathische Vermögen zu weiten. Empathy Games⁷⁰ sind u. a. dazu konzipiert, das Gefühlsleben von Menschen mit einem Handicap nachzuempfinden oder ein und dieselbe Problematik aus verschiedenen Perspektiven zu erleben. Das utopische Potenzial bestünde hier darin, eine Ahnung von der Gefühlswelt anderer Menschen zu bekommen und diese für ein verständnisvolles Miteinander zu nutzen.

Eine ähnliche Horizontweitung erlaubt virtuelle Realität auch in puncto ‚religiöse Erfahrungen‘. In dieser Angelegenheit wird dem Cyber-

space von theologischer Seite unter bestimmten Bedingungen⁷¹ sowie mit Blick auf religiöse Impulse (Webandachten etc.) einerseits etwas zugetraut,⁷² andererseits gibt es schwerwiegende Bedenken, was die religiöse Erfahrungs- und Praxisqualität angeht.⁷³ Franz Böhmsch vertritt mit Blick auf ‚Gottesdienste‘ die Position, dass „die Heiligkeit des Raumes in der VR nicht erzeugt werden kann.“⁷⁴ Auch Diakonie als Möglichkeit der Orthopraxie stößt im Cyberspace an Grenzen, da dieser Raum die leibliche Zuwendung und die Versorgung mit existenziell notwendigen Gütern nicht zulässt. Ein Zusammentreffen im Cyberspace steht unter dem Vorzeichen der sinnlichen Reduktion und behält eine elektronische Sterilität und Distanz.

Über die Reduktionen, die das Eintauchen in den Cyberspace mit sich bringt, sind jedoch andere Möglichkeiten bzgl. religiöser Praxis und Erfahrung nicht auszublenden.⁷⁵ Es gibt Erfahrungswerte, die darauf hinweisen, dass bestimmte Kommunikationsprozesse in virtuellen Welten anders, aber durchaus intensiv und chancenreich ablaufen.⁷⁶

Holger Höhl und *Franz Wenzel*, die sich mit interreligiösem Lernen im Cyberspace beschäftigt haben,⁷⁷ liefern mit ihrem Beitrag zugleich eine Vorlage, darüber nachzudenken, welche Chancen virtuelle Realität bzgl. performativer

65 Vgl. *Hilger, Georg*: Ästhetisches Lernen. In: *Hilger / Leimgruber / Ziebertz* ³2013 [Anm. 11], 334–343, 340.

66 Vgl. *Schambeck, Mirjam*: Mystagogisches Lernen. In: *Hilger / Leimgruber / Ziebertz* ³2013 [Anm. 11], 400–415, 409.

67 Vgl. *Hilger* ³2013 [Anm. 65], 334.

68 Vgl. *Herrmann* 2000 [Anm. 36], 89.

69 Vgl. *Beuys, Joseph*: Multiples I Œuvreverzeichnis sämtlicher multiplizierter Arbeiten, München 1974 [Fragen an *Joseph Beuys*, ohne Seitenangaben]. Zitiert nach: *Harlan, Volker / Rappmann, Rainer / Schata, Peter*: Soziale Plastik. Materialien zu Joseph Beuys, Achberg ³1984, 39.

70 Vgl. www.spielbar.de/neu/2013/11/empathy-games/ [Zugriff: 30.09.2014].

71 Vgl. *Wallich* 2001 [Anm. 40], 89.

72 Vgl. *Haese, Bernd-Michael*: Wie heilig ist der Cyberspace? Anmerkungen zur Spiritualität im Internet; www.uni-kiel.de/fak/theol/pt/haese/moodle/file.php/1/HeiligerCyberspace.pdf [Zugriff: 28.09.2014].

73 Vgl. *Mertin, Andreas*: Virtuelle Welten und ihre Folgen. In: *JRP*, Bd. 20, Neukirchen-Vluyn 2004, 89–97, 93f.

74 *Böhmsch* 2000 [Anm. 6], 151.

75 Vgl. *Mertin* 2004 [Anm. 73], 94–97.

76 Vgl. ebd., 94.

77 Vgl. *Höhl, Holger / Wenzel, Frank*: Lernen in virtuellen Welten. In: *Knaus, Thomas / Engel, Olga* (Hg.): *framediale*. Digitale Medien in Bildungseinrichtungen, Bd. 2, München 2011, 111–121.

Lernprozesse bietet,⁷⁸ z.B. als eine Art Vorstufe für leibliche religiöse Vollzüge.⁷⁹ Welche möglichen Handlungsformen⁸⁰ empfehlen sich in diesem Kontext bzgl. einer Ausführung im Cyberspace, welche kommen evtl. sogar – in ihrer Aussagekraft, Erfahrungsqualität etc. – einem leiblichen Vollzug nahe?⁸¹ Einige Vollzüge würden sich empfehlen, virtuell kennengelernt und ausgeführt zu werden. Auch wenn es prinzipiell nicht darum gehen kann, leibliche Erfahrung generell ersetzen zu wollen, besteht eine Bildungschance darin, mithilfe virtueller Realität ein Verständnis für den Vollzug religiöser Rituale etc. anzubahnen, ohne den Anspruch zu erheben, das Erlebnis bzw. die Qualität einer entsprechenden – leiblichen – Handlung dadurch eingeholt zu haben.⁸² Die Verbindung von Online- und Offline-Realität erlaubt zudem die Perspektive, dass religiöse Rituale, die im Cyberspace (zeichenhaft) ausführbar sind oder zumindest in Auftrag gegeben werden können, andere Menschen stellvertretend außerhalb der digitalen Wirklichkeit vollziehen.⁸³

5.3 Weltgemeinschaft

Eine weitere Möglichkeit virtueller Realität besteht darin, den Kontaktradius von Menschen extrem zu weiten, Personen aus unterschiedlichen Ländern miteinander zu vernetzen, um ihnen die Chance zur Interaktion zu geben. Auch diese Option kann dystopisch ausarten, wenn der virtuelle Raum zur Manipulation und Polarisierung missbraucht wird – oder sie kann einen Beitrag zu einer Weltfriedensutopie

leisten. In letzterer Perspektive käme es darauf an, vorhandene Plattformen zu nutzen oder Vernetzungsplattformen (ohne fragwürdige Konzernschablonen)⁸⁴ zu schaffen, die speziell dafür programmiert sind, Kontaktvermehrung und -pflege zuallererst in den Dienst humanitärer Ziele zu stellen. Ein vornehmes Ziel solcher Plattformen wäre es, Freundschaften und Loyalitäten über Länder- und Gruppengrenzen hinweg anzuregen, um (traditionelle) Rivalitäten zu durchkreuzen,⁸⁵ dem Bewusstsein einer Weltbürgergemeinschaft zuträglich zu sein und die Chance auf eine Weltfriedensutopie⁸⁶ erfahrbar zu machen. Über vielfältige Grenzen hinweg könnten Menschen ein Experimentier- und Erfahrungsfeld dafür erhalten, sich gegenseitig zu ergänzen, zu helfen und sich für das Projekt einer besseren Welt gemeinsam zu engagieren.

Die Denkfigur der Noosphäre⁸⁷ bietet sich dazu an, in Richtung eines utopischen Ziels Schritte zu inspirieren, welche Ergebnisse und Entwicklungen befördern, die der humanitären Menschheitsevolution zuträglich sind. Eine zentrale Anforderung in der Verwirklichung einer solchen Perspektive liegt darin, diejenigen zu integrieren, „die in den Strukturen der Informationsgesellschaft nicht vorgesehen sind“⁸⁸, weil sie sich die entsprechende Technologie nicht leisten können – auf deren Beitrag für die Utopie-Fortentwicklung jedoch nicht verzichtet werden kann.

Die Verwobenheit von Menschen verschiedener Länder und Kontinente ist Gegenstand

78 Vgl. *Mendl* 2013 [Anm. 44], 400–413.

79 Vgl. *Höhl / Wenzel* 2011 [Anm. 77], 119.

80 Vgl. *Mendl* 2013 [Anm. 44], 414f.

81 Vgl. *O'Leary, Stephen D.*: Utopian und Dystopian Possibilities of Networked Religion in the New Millennium. In: *Højsgaard / Warburg* 2005 [Anm. 12], 38–49, 42–45.

82 Vgl. *Schumann* 2012 [Anm. 2], 100.

83 Vgl. *O'Leary* 2005 [Anm. 81], 41f.

84 Vgl. *Lanier, Jaron*: Wem gehört die Zukunft?, Hamburg 2014, 286.

85 Vgl. *Lanier, Jaron*: High tech peace will need a new kind of humanism; <http://www.friedenspreis-des-deutschen-buchhandels.de/819335/> [Zugriff: 22.10.2014].

86 Vgl. *Schleicher* 1970 [Anm. 13], 102.

87 Vgl. *Schumann* 2012 [Anm. 2], 72–75.

88 *Jerolitsch, Monika*: Gott wohnt nicht im Cyberspace. In: *DIAKONIA* 31 (2000) 420–422, 422.

globalen Lernens. In der weltweiten Vernetzung durch virtuelle Realität besteht eine weitere Dimension und Chance dieses Themas, die es im Sinne des Konziliaren Prozesses zu bedenken und in Anspruch zu nehmen lohnt. Um z. B. dem Anliegen der Schöpfungsbewahrung stärker nachzukommen, könnte die Aufmerksamkeit für zwischenmenschliche, internationale Beziehungen in eine ökosophische⁸⁹ Perspektive eingebettet werden, um die Verwobenheit und Tiefendimension der gesamten Schöpfung zu berücksichtigen und um den Weg dafür zu bahnen, die Aufforderung zu beherzigen, die

Jaron Lanier in seiner Dankesrede „High tech peace will need a new kind of humanism“ zur Verleihung des Friedenspreises des deutschen Buchhandels im Jahr 2014 geäußert hat: „Love creation.“⁹⁰

Virtuelle Realität im Sinne der Wirklichkeit Gottes in Anspruch nehmen und entwickeln zu wollen – und zwar gegen viele und starke Strömungen –, mag als Illusion erscheinen, doch verhält es sich in christlicher Perspektive so, dass „der Anspruch der sogenannten Utopie für uns das Wirklichste sein muß.“⁹¹

*Dr. Ulrich Kumher
Akademischer Rat am Lehrstuhl für
Religionspädagogik an der
Albert-Ludwigs-Universität Freiburg
Theologische Fakultät, 79085 Freiburg i. Br.*

89 Vgl. *Panikkar, Raimon*: Ökosophie, oder: Der kosmotheandrische Umgang mit der Natur. In: *Kessler, Hans* (Hg.): Ökologisches Weltethos im Dialog der Kulturen und Religionen, Darmstadt 1996, 58–66.

90 *Lanier* 2014 [Anm. 85].

91 *Rahner* 1991 [Anm. 1], 82.