

Jugendliche am Computer - ein Beitrag zu einer lebensweltorientierten Religionspädagogik in seiner Bedeutung für den Diskurs um "religiöse Bildung"

von
Astrid Dinter

1. Zur Problemlage

"Ja, wenn ich irgendwo herkomme oder so, und dann hab ich Langeweile oder so, dann setz ich mich vor den Computer und spiele eben ein bißchen".¹ Dieses Zitat eines männlichen Jugendlichen deutet an, dass sich das Alltagsleben allgemein, aber insbesondere das von Jugendlichen verändert hat.² Multiple Formen von Medien³ prägen unser gesellschaftliches und privates Sein. Da sind die altbekannten Medien Buch, Presse, Film, Rundfunk und Fernsehen und da hat seit dem Anfang der 90-er Jahre die Verbreitung neuer digitaler Medien⁴ stattgefunden,

¹ Vgl. BÜHL 2000, 216.

² Auch der kindliche Alltag ist inzwischen medial geprägt. Da diese Studie jedoch vor allem an Selbst- und Identitätsbildungsprozessen und individueller Sinnfindung interessiert ist, konzentriert sie ihren Fokus auf die Jugendkultur.

³ Medien sind nach dem Medientheoretiker Marshall McLuhan Körperextensionen, die biologische Defizite des Menschen überwinden helfen und dessen Zugangsbereich erweitern. Zudem dienen Medien als Interaktionskoordinatoren, insofern sie die Abstimmung menschlicher Interaktion ermöglichen. In diesem Sinne stellen sie ein "Zwischen" von Kommunikation und Nachrichtenträgern dar. Für Luhmann werden sie dann zu "Unwahrscheinlichkeitsverstärkern", indem sie die Wahrscheinlichkeit des Eintritts des Unwahrscheinlichen verdichten. Damit bekommen Medien einen Charakter der Aufgeladenheit in Richtung Sinnstiftung. Dies drückt sich auch in dem berühmten Votum McLuhans aus: "The medium is the message".

Vgl. dazu GRÄB 2002, 150-151 sowie MEDER 2000, 52-53.

⁴ Der Begriff "Neue Medien" wird in der Fachliteratur nicht einheitlich verwendet. Oftmals wird davon ausgegangen, daß es sich bei neuen Medien um weiterentwickelte alte Medien handelt, um "neue Distributionsformen längst bekannter und entwickelter Medien". Es geht um neue Methoden der Vervielfältigung, des Transports und der Verteilung von Information. Dies trifft auf unterschiedliche mediale Bereiche wie Videokassetten, Breitbandkabel, Satellitenübertragung und neue Methoden der Textübermittlung zu. Eine besondere Rolle kommt beim Begriff neuer Medien dem Computer zu, weshalb der Begriff "neue Medien" teilweise auf die Übertragung computerlesbarer Daten fokussiert und in der Fachdiskussion mitunter allein auf das Internet bzw. im Rahmen eines breiteren Verständnisses auf den Computer als "elektronisches Speichermedium" bezogen wird. In der Studie "Jugendliche am Computer" konzentriert sich der Begriff "neue Medien" auf das Medium Computer, hat aber den erweiterten Kontext neuer Medien im Blick. Dabei wird mitbedacht, dass das Medium Computer in den Anfangsjahren nur begrenzte Nutzungsoptionen bot, weshalb nur bedingt von neuer Medialität gesprochen werden kann.

Die Digitalisierung der Medien hat wiederum breite Innovationen innerhalb der bestehenden medialen Strukturen nach sich gezogen. Information wird nun nicht mehr analog, also in einem erkennbaren proportionalen Verhältnis zum ursprünglichen Informationsobjekt aufgezeichnet, sondern digital, d.h. in diskreten Einheiten, denen die Zahlenwerte 1 und 0 zugeordnet werden können. Vgl. dazu KORING 2000, 137.

die mit der Entwicklung komplexer Netzwerkstrukturen und elektronischer Datenübertragung einherging. In den Jugendzimmern heutiger Jugendlicher findet sich ein jeweils individuelles Setting dieser Medienpalette. Dabei sind die Anwendungsfähigkeiten und das Interesse für neuste mediale Technik zu einem Kennzeichen moderner Adoleszenz geworden.

Seit dem Beginn der 80-er Jahre kam es zu einer rasanten Erweiterung der Anwendungsmöglichkeiten gerade im Computerbereich. Ging es zu Anfang der gemeingesellschaftlichen Verbreitung des Mediums Computer um einfache Programmierung, Spiel und erste Möglichkeiten zur Textverarbeitung, so hat die Mitte der 90-er Jahre stattgefundene Etablierung des Internet⁵ auch in den Privathaushalten ganz neue Möglichkeiten freigelegt. Z.B. sind nun die künstlichen Welten der Multi User Dungeons (MUDs) vertreten, in die man sich einloggen kann, um in einer interaktiven, textuellen oder graphischen Umwelt zu agieren, es haben sich Newsgroups und Mailing-Listen⁶, Chat-Foren und Internet-Börsen wie Ebay etabliert. Und auch die Computerspiele haben sich gewandelt. Waren Spiele wie das berühmte Pac-Man noch von recht einfachen Oberflächen geprägt, so sind die neuen 3-D-Spiele wie Halflife II von einem ganz anderen Charakter. Elemente künstlicher Intelligenz⁷ lassen nun neue virtuelle Welten⁸ entstehen. Diese multiplen Möglichkeiten neuer Medien besitzen eine hohe Anziehungskraft auf Jugendliche und spielen im Leben der Jugendlichen eine nicht zu unterschätzende Rolle. Gerade sie sind es, die in ihr Alltagsleben neue Medien in unterschiedlichsten Ausprägungen eingebaut haben. In der Relation von Medium und Subjekt ereignet sich individuelle Identitätsbildung, Selbststabilisierung, geschehen Suchbewegungen und Explorationen von Subjektgestaltung.⁹ Innerhalb dieses Relationenfeldes von Subjekt und Medium ist zu beobachten, dass die jeweiligen

⁵ Aus dem 1969 gegründeten ARPANet hervorgegangen, basiert das Internet auf dem sogenannten Internet Protocol, dessen Entwicklung entscheidend von der Internet Society vorangetrieben wurde. Das Internet Protocol adressiert einzelne Computer im Internet über Domainnamen. Vgl. dazu DÖRING 2003, 2-5.

⁶ Die News-groups unterscheiden sich von den Mailing-Listen insofern, als inhaltliche Beiträge in den News-groups durch Eigeninitiative abgerufen werden müssen, während bei den Mailing-Listen eine Direktverteilung an die Mitglieder der Liste erfolgt.

⁷ Der Begriff künstliche Intelligenz (KI) bezieht sich sowohl auf die Konstruktion informationsverarbeitender Systeme, die "intelligente" Leistungen erbringen, als auch auf die Modellierung menschlicher kognitiver Fähigkeiten mit Hilfe informationsverarbeitender Systeme. Forschung, Entwicklung und Anwendung im Bereich der KI verfolgt das Ziel, Arten der Informationsaufnahme und Informationsverarbeitung zu entwerfen, die menschlichem Problemlösungsverhalten nahestehen und daraus dann Methoden zur qualitativen Verbesserung bisher gebräuchlicher Systeme der Informatik abzuleiten.

⁸ Virtuelle Realität wird als Begriff für die unterschiedlichsten Formen computergenerierter Nachbildungen der Wirklichkeit verwendet. Der Begriff der virtuellen Realität ist eng mit der Vorstellung vom "Cyberspace", einem Raum hinter der Bildschirmoberfläche verbunden. Der Terminus "Cyberspace" selbst stammt aus dem Roman "Neuromancer" von William Gibson (1986).

⁹ Die vorliegende Arbeit richtet ihren Hauptfokus auf die Relation von Subjekt und Medium. Um letzteren Zusammenhang geht es, wenn von "Computernutzung" und "Nutzungsverhalten" bzw. "Computergebrauch" gesprochen wird. Es geht dabei nicht um die einfache technische Anwendung, sondern um die in der Relation von Subjekt und Medium stattfindenden Selbstbildungs- bzw. Sinnfindungsprozesse.

Interessenschwerpunkte eine geschlechtsspezifische Differenzierung aufweisen. So interessieren sich weibliche Jugendliche für ein bestimmtes Genre an Computerspielen wie Denk- und Geschicklichkeitsspiele, nutzen die neuen Medien pragmatisch als Werkzeug zur Informationsbeschaffung, zur Text- und Bildverarbeitung und vor allem für Kommunikation. Bei den männlichen Jugendlichen spielen dagegen Gewaltspiele und das Programmieren eine nicht unerhebliche Rolle.¹⁰

Theologie und Kirche stehen den technologischen Innovationen im Medienbereich - sofern sie diese überhaupt wahrnehmen - tendenziell eher kritisch bis ambivalent gegenüber.¹¹ So geht die EKD-Studie "Die neuen Informations- und Kommunikationstechniken. Chancen, Gefahren, Aufgaben verantwortlicher Gestaltung" aus dem Jahr 1985 von einer notwendigen theologischen Vorrangstellung der primären face to face-Kommunikation gegenüber der medialen, technisch-vermittelten aus.¹² In der 1997 vom Rat der Evangelischen Kirche in Deutschland und dem Sekretariat der Deutschen Bischofskonferenz verabschiedeten Erklärung "Chancen und Risiken der Mediengesellschaft" kommt es dann zu einem Abwägen der Chancen moderner medialer Kommunikation gegenüber ihren negativen Seiten.¹³ So sei wie schon bei der Einführung der Schriftkultur anzunehmen, dass die neuen Medien zu einer Transformation des "Selbst- und Weltverhältnis" der Menschen und von deren "Wahrnehmungsformen" führen werden. Dabei lassen sich nach Ansicht der Denkschrift bereits jetzt bestimmte Gefahren dieser Entwicklungen - wie weitere Arbeitslosigkeit, Diskriminierung und die Ausbeutung minderqualifizierter und unorganisierter Arbeitskräfte sowie der Missbrauch der neuen Medien zur Personen- und Datenüberwachung erkennen. Es wird bemerkt: "Es mehren sich Befürchtungen, daß sich die Risiken und Gefahren der Mediennutzung in allen Lebensbereichen auswirken".¹⁴

Kommt es in der Denkschrift "Chancen und Risiken der Mediengesellschaft" noch zu einem Abwägen der Chancen moderner medialer Kommunikation gegenüber ihren negativen Seiten, zeigen sich dagegen im Rahmen aktueller theologischer Reaktionen auf die Nutzung von computergestützten Informationstechnologien¹⁵ wesentlich kritischere Züge. Die Technik kommt allein in ihren negativen, menschenfeindlichen Zügen in den Blick.¹⁶ In diesem Sinne bemerkt der Exeget

¹⁰ Vgl. dazu u.a. JIM 2000.

¹¹ Vgl. dazu u.a. die entsprechenden Analysen zum Status quo in PREUL / SCHMIDT-ROST 2000.

¹² Vgl. dazu KIRCHENAMT DER EKD 1985.

¹³ Vgl. dazu KIRCHENAMT DER EKD 1997.

¹⁴ Vgl. Chancen und Risiken der Mediengesellschaft, Vorwort, 1.

¹⁵ Informationstechnologien gewährleisten die Kommunikation zwischen Menschen und Maschinen und sind auf Datenübertragung bezogen.

¹⁶ Die Theologie des 20. Jahrhunderts kennzeichnet eine negative Einstellung gegenüber moderner Technologie. Das Thema "Technologie" wird entweder ignoriert oder - in den meisten Fällen - kritisch konnotiert. So ordnete der Ethiker Helmut Thielicke die Technik dem Reich der Sünde zu und fragte, ob der Ursprung der Technik nicht vielmehr beim Teufel liege. Aktuell versteht der Jenaer Dogmatiker Michael Trowitsch Technik als unkontrollierbar operierendes System von dämonischem Charakter. Vgl. dazu SCHWARKE 2003.

Hans Weder in seinem Beitrag "Virtual Reality" bezüglich der Welten künstlicher Realität: "Alles in diesem Reich ist von Maschinen erzeugt, die von Maschinen gesteuert oder jedenfalls programmiert sind, so dass es nichts gibt, was dem Menschen ein echtes Gegenüber sein könnte".¹⁷ Weder zeigt vielmehr die Gefahr virtueller Realität auf: "Meines Erachtens (kann) die virtuelle Wirklichkeit die differenzierte Wahrnehmung der realen Welt beeinträchtigen oder sogar verkümmern lassen. Die Klarheit des Simulierten läßt die Wirklichkeit in eine völlig undifferenzierte Unklarheit fallen".¹⁸ Und der katholische Theologe und Philosoph Anton Kolb konstatiert: "Die Exklusivität und Überbetonung der Virtualität und des Konstruktivismus machen den Menschen krank, stören und zerstören sein Wesen, seine Seele, treiben ihn in Unvernunft, Lüge, Neurosen".¹⁹ Kolb befürchtet dramatische Entwicklungen, verursacht durch die Formen neuer Medialität: "Die Determination, die Manipulation, die Abhängigkeiten, die Heteronomie, der Streß, die (Sach-)Zwänge, die Marktmechanismen, der Selektionsdruck, der Klubzwang, die zentralistisch-monopolistischen Tendenzen, die Polarisierung, die Heteronomie nehmen zu, und die Selbstbestimmungsmöglichkeiten und die Autonomie nehmen ab. Das Fernsehen, vor allem das Internet entwickeln sich immer mehr zu einem totalitären Medium mit totaler Reizüberflutung".²⁰

Es finden sich im Zusammenhang der Überlegungen zur Nutzung des Mediums Computer anmaßend anmutende Äußerungen, die eine derartig negative Haltung dem Medium Computer und den virtuellen Realitäten gegenüber durchaus zu rechtfertigen scheinen. So sind metaphysisch überhöhte, hybride Deutungen der Computernutzung bzw. der generellen Nutzung von neuen Informationstechnologien zu verzeichnen. Zum Beispiel bemerkten die Mitglieder des CommuniTree-Netzes - eines Vorläufers des Internet: "Wir sind wie Götter und könnten ganz gut darin werden".²¹ Diese ins Religiöse übersteigerten Erwartungen gegenüber dem Medium Computer finden ihren Höhepunkt in den radikalen Zukunftsvisionen der Vorreiter der Debatte um künstliche Intelligenz. Da kommt der Spezialist für künstliche Intelligenz Marvin Minsky vom Massachusetts Institut of Technology zur Schlussfolgerung, dass der Mensch ein unvollkommenes Wesen darstelle. Er sei "langsam, unaufmerksam, konzentrationsschwach, abergläubisch, depressiv und euphorisch, gebe ungern Fehler zu und habe riesige Mengen nutzloser Information gespeichert".²² Diesem Zustand wollen Hardliner wie Minsky Abhilfe schaffen. Daher plant er derartige Schwächen der menschlichen Natur durch eingepflanzte Neurochips zu beheben. Minskys Kollege Hans Moravec wiederum will den menschlichen Geist ganz von der sterblichen Hülle befreien und in einen Roboter "hineinladen". Das eigentlich erklärte Ziel ist der Traum von der Unsterblichkeit. Minsky konstatiert: "Mit KI wird unser Geist unsterblich".²³ Damit geht es in den radikalen Visionen bezüglich der Nutzung der computergestützten

¹⁷ Vgl. WEDER 2000, 66.

¹⁸ Vgl. WEDER 2000, 74.

¹⁹ Vgl. KOLB 1998, 25.

²⁰ Vgl. KOLB 1998, 33.

²¹ Vgl. dazu HERMANN 2000, 78.

²² Vgl. MARTINS 1992, 134.

²³ Vgl. MARTINS, 136 und dazu auch NORD 2003, 10.

Informationstechnologie darum, sich endgültig vom menschlichen Körper - der sogenannten "Wet-ware" - zu lösen.

Scheint angesichts dieser bedrohlichen Zukunftsvisionen die Negativhaltung der Theologie gegenüber modernen Technologieformen nicht geradezu geboten? Hat die Theologie nicht derartige metaphysische Übergriffe zu brandmarken und die in medialem technischem Handeln enthaltenen zweifelhaften Ziele offenzulegen²⁴? Ist nicht gerade die Welt moderner computergestützter Informationstechnologie eine "der jegliche Wärme und Menschlichkeit fehlt"²⁵? Speziell aus religionspädagogischer Perspektive sind die genannten Fragen zu stellen. Welche Haltung soll die evangelische Religionspädagogik gegenüber der computergestützten Informationstechnologie einnehmen, die heute die Lebenswelt von Jugendlichen nachhaltig prägt? So sind vermehrt Jugendliche zu finden, die in ihrer Freizeit 5-8 Stunden täglich am Computer verbringen. Es wäre möglich, bei den genannten "Maximalvisionen" zu verharren, diese abzuwehren und im Gefolge die gesamte Nutzung der neuen computergestützten Informationstechnologie negativ zu bewerten.

Ein anderer, phänomenologisch orientierter Ansatz soll im Rahmen der Studie "Jugendliche am Computer" entfaltet werden. Dieser setzt bei weniger spektakulären Zusammenhängen hinsichtlich der Nutzung des Mediums Computers an und fragt nach der Einbettung dieses Mediums in die alltägliche Lebenswelt. Dabei liegt der Fokus vor allem auf dem Alltagsleben von Jugendlichen und dem Stellenwert, den Computer darin einnehmen. Eine phänomenologisch ausgerichtete Herangehensweise versucht, alle bestehenden Vorverständnisse im Sinne einer "Epoche" einzuklammern, und sich im Wissen um die eigene subjektive, intentionale Gerichtetheit, den "Sachen" selbst zuzuwenden. Entscheidend ist die Ausrichtung an alltäglichen Erfahrungen, wobei durch die "geduldige Arbeit des Unterscheidens und Vergleichens die "Phänomene" selber in den Blick"²⁶ kommen sollen. Es geht jedoch niemals um positivistische Neutralität, sondern darum sich im Bewusstsein der eigenen subjektiven Verortung dem Gegenstand wiederum neu anzunähern. Der "Ausgang vom natürlichen Sprachgebrauch (erweist sich dabei) immer wieder als geeigneter Weg zur Erhellung der Phänomene".²⁷ Aus religionspädagogischer Perspektive zeichnet sich eine phänomenologische Herangehensweise zudem dadurch aus, die Sicht von Jugendlichen auf ihre eigene Lebenswelt ernst zu nehmen, "sie in ihrer Sinngestalt"²⁸ zu belassen und zum Untersuchungsgegenstand zu machen.²⁹ Damit wird die "lebensweltlich fundierte Subjektivität nicht nur Thema, sondern auch Form pädagogischer Forschung; d.h. sie läßt sich die Maßstäbe der Untersuchung durch die Untersuchten selbst vorgeben".³⁰ Durch diese - sich zunächst einer Bewertung

²⁴ Vgl. dazu DINTER 2003.

²⁵ Vgl. STOLL 1996, 336.

²⁶ Vgl. BOLLNOW 1965, 42.

²⁷ Vgl. BOLLNOW ebd.

²⁸ Vgl. LIPPITZ 1993, 2.

²⁹ Vgl. dazu BIEHL 1998, 23-28.

³⁰ Vgl. dazu BIEHL 1998, 27-28.

enthaltende Grundeinstellung - soll versucht werden, sich der Jugendkultur in Hinsicht auf die dort zu verzeichnenden Phänomene der Computernutzung anzunähern. Sonst wird die Diskussion um die Nutzung computergestützter neuer Medien notwendig in einem am Pro oder Contra orientierten Metadiskurs verhaftet bleiben, für den die "Wirkung des Internet auf die Bewohner des Cyberspace"³¹ im Dunkeln bleiben muss. Daher ist eine phänomenologisch orientierte Herangehensweise an die Nutzung von Informationstechnologien notwendig damit verbunden, nach deren direktem "Sitz im Leben" zu fragen und diesen zu erkunden.

Im Rahmen einer solchen Annäherung wird die auf die alltägliche Lebenswelt abzielende Feldforschung zu einem unverzichtbaren Desiderat theologischer und religionspädagogischer Forschung. Für die Religionspädagogik besteht die Herausforderung deshalb darin, probate Mittel zu finden, um die alltägliche Nutzung des Mediums Computer durch Jugendliche, dessen Stellenwert sowie dessen Wirkung auf das Leben und die Entwicklung von Jugendlichen erfassen zu können.

Ein derartiger Zugang zum Gebrauch der neuen computergestützten Informationstechnologie durch Jugendliche wird notwendig, da eine konsequent lebensweltliche Perspektive der Nutzung des Mediums Computer - wie eine Übersicht über einschlägige religionspädagogische Literatur zeigt - noch nicht wirklich im Blick ist.³² In diesem Sinne bemerkt Hans-Günter Heimbrock: "Angesichts der Divergenz von Bewertungen und Befürchtungen scheint es angezeigt, zunächst mit geschärfter Wahrnehmung hinzusehen, was sich am Umgang von Jugendlichen mit virtuellen Welten zeigt. Genauere Wahrnehmung des Umgangs Jugendlicher mit elektronisch erzeugten Imaginationen lohnt, aber Erwachsene sind hier in der Regel ignorant und ahnungslos, müssen sich im intensiveren Gespräch schnell in der Rolle unkundiger Schüler wiederfinden".³³ Damit besteht die Hauptintention der vorliegenden Studie darin, im Hinblick auf einen Ausgleich dieses Defizits an Wahrnehmung einen ersten Schritt zu gehen und die gewonnenen Erkenntnisse für die Religionspädagogik nutzbar zu machen. Diese Hauptintention besitzt eine dreifache Ausrichtung: 1.) Den neuen Medien (aber auch schon klassische Computeranwendungen) kommt ein hoher Stellenwert

Bei der Einklammerung der Bewertung geht es darum, bestehende Vorverständnisse zunächst zurückzustellen und das Wahrnehmungs- und Forschungssetting von den Kriterien des Feldes selbst her zu gestalten. Damit ist noch nicht dem Verzicht auf jede weitergehende Analyse und kriteriologische Auseinandersetzung das Wort geredet.

³¹ Vgl. RÖTZER 2000, 70.

³² So finden sich vor allem praktische Applikationen von thematischem Inhalt durch neue Medien, medienethische bzw. medienkritische Beiträge, eine Überprüfung der Möglichkeiten biblischen Lernens mit neuen Medien und eine Erweiterung hin zu vernetztem Lernen im Religionsunterricht. Alle diese Beiträge leisten einen wichtigen Beitrag zur Erschließung der Thematik "neue Medien" für die Religionspädagogik. Die Studie "Jugendliche am Computer" versteht sich als ein Ansatz in diesem Feld, möchte die Perspektive im Bereich der neuen Medien nun aber konsequent auf lebensweltliche Bezüge innerhalb der Jugendkultur lenken. So z.B. u.a. BEUSCHER 2000; VOGEL 2001; SANDER-GAISER 2001; SIEMANN 2002.

³³ Vgl. HEIMBROCK 1998, 219.

für Prozesse der individuellen Identitätsfindung und Selbstbildung zu. 2.) Damit werden sie zum Katalysator von breit gefächerten Bildungsprozessen, die auf Subjektgestaltung abzielen. 3.) Es sind überdies Dimensionen jugendlicher Computernutzung zu beobachten, die in den Bereich der individuellen Sinngenerierung fallen, in den Kontext der Diskussion um "Medienreligion"³⁴ bzw. um Formen "verflüssigter Religion" gehören und daher von besonderem religionspädagogischen Interesse sind. So ist davon auszugehen, dass sich Formen traditioneller Religiosität aufgelöst haben, nun in säkularen Prozessen wieder auftauchen und gerade für das Leben von Jugendlichen von großer Bedeutung sind. Derartige Phänomene von Alltagsreligiosität sind als „existentielle Bedürfnisse und Suchbewegungen“³⁵ bzw. nach Dieter Baacke als „stille Ekstasen“³⁶ zu umschreiben. Diese Elemente gehören notwendig in den Bereich religionspädagogischer Forschungsinteressen bzw. zielen auf eine religionspädagogische Bearbeitung ab.

Insgesamt ist die Studie "Jugendliche am Computer" auf die Wahrnehmung der Korrelation jugendlicher Subjekte zu den neuen Medien ausgerichtet. Sie erschließt zunächst die Lebenswelt von Jugendlichen im Bereich des Computerzugangs, ohne sie vorschnell zu bewerten oder sofort auf praktische Verwertbarkeit gerichtet zu sein. Diese wird erst in einem zweiten Schritt relevant, der dann unter dem Motto "Mit der Jugendforschung zu einer besseren Praxis" stehen könnte.³⁷ In dem Sinne wird zu fragen sein, welche Implikationen die Forschungsergebnisse für religionspädagogisches Handeln im schulischen Bereich haben, aber auch welche Schlussfolgerungen für andere Bereiche kirchlicher Jugendarbeit zu ziehen sind.³⁸

2. Zur Forschungsstruktur

Die Studie zur Bedeutung des Mediums Computer im Leben Jugendlicher fühlt sich dem phänomenologischen Grundparadigma der Wahrnehmung verpflichtet. Dies kommt in mehrfacher Weise zum Tragen. So wurde der Forschungsgegenstand zunächst in einem fast einjährigen Feldprozess genauer umrissen. Der Ausgangspunkt liegt also beim Feld selbst.³⁹

Beim alltagsethnographischen Forschungsprozess - der seinen theoriehistorischen Ursprung u.a. in Phänomenologie hat - handelt es sich um einen spiralförmigen, oszillierenden, der sich im Wechselspiel von Feld und Theorie vollzieht.⁴⁰ In dem

³⁴ Der Begriff "Medienreligion" fragt, "ob Nutzung und Stellenwert der elektronischen Medien ... Aspekte einer elementaren Daseinsorientierung und Alltagsorganisation abdecken, die religiöse Erfahrungen und Vollzüge berühren". Vgl. JANOWSKI/ SCHMIDT 1992, 324-325.

³⁵ Vgl. FAILING/ HEIMBROCK 1998, 243.

³⁶ Vgl. BAACKE 1990, 3ff..

³⁷ Vgl. dazu GRIMM 2002.

³⁸ Religionspädagogisches Handeln ist nicht allein auf den schulischen Unterricht zu beschränken. Vielmehr umfaßt es komplexe Bereiche im Kontext von Kirche und Schule. Dem soll Rechnung getragen werden.

³⁹ So war zunächst der genderdifferenzierte Zugang zu unterschiedlichen Formen von Medien im Blick.

⁴⁰ Eine derartige Prozeßstruktur ist bereits für die Phase der Vorstudie zu verzeichnen.

Sinne bemerkt der Jugendforscher Ronald Hitzler: "Ethnographisch forschen heißt, zirkulär bzw. spiralförmig forschen. Das bedeutet, es gibt keinen vernünftigen Anfang und kein vernünftiges Ende; Sie fangen irgendwann an, und Sie hören irgendwann auf - weil Ihnen die Mittel ausgehen, die Nerven durchgehen, weil Sie keine Lust mehr haben, weil Ihnen nichts mehr einfällt. Letzteres passiert mir z.B. in meiner Erforschung der Sado-Masochisten. Irgendwann hatte ich einfach keine Idee mehr, was ich wissen wollte, und dann habe ich aufgehört. Aber sonst gehen Sie immer wieder in diese Schleife rein: Sie wenden die Methoden an, erhalten Ergebnisse, reflektieren sie, interpretieren das noch einmal, schreiben irgend etwas auf, gehen wieder ins Feld hinein, stellen fest, das war horrender Blödsinn, den ich da geschrieben habe, versuchen das dann besser aufzuschreiben, usw. Ethnographisch Forschen jenseits der Frage, was man im Einzelnen tut, ist ein spiralförmiger Prozeß. Und dieses tatsächlich spiralförmig und nicht nur zirkulär".⁴¹ Dieser oszillierende Prozessverlauf wurde kennzeichnend für die Studie "Jugendliche am Computer", wobei der Ausgangspunkt wegen der phänomenologischen Ausrichtung beim Feld liegt.

Wichtig ist aus phänomenologischer Perspektive zudem, dass der Untersuchungsfokus des Forschungsgegenstandes nicht zu stark verengt werden durfte, um dessen lebensweltliche Vernetzung aufscheinen zu lassen. Daher war neben Prozessen der Subjektbildung und Phänomenbereichen von religiöser Valenz im Kontext der Relation jugendlicher Subjekte zum Medium Computer auch die gesamtlebensweltliche Einbettung von deren Computernutzung von Interesse. Zudem zeigt sich die phänomenologische Ausrichtung deutlich hinsichtlich der Auswahl eines dem Untersuchungsgegenstand angemessenen Methodensettings. Um Prozesse der "Identitätsbildung" bzw. der "Sinnfindung" forschungstechnisch bearbeiten zu können, sind die Methoden der qualitativ-empirischen Sozialforschung bzw. der Kulturanthropologie von Relevanz. Quantitative Methoden sind zur Analyse von Identitätsbildungsprozessen eher ungeeignet. Angestrebt wurde daher eine Methodenwahl, die dem Untersuchungsgegenstand angemessen ist und durch Triangulation⁴² ein breiteres Spektrum - auch in seinen Tiefenstrukturen - in den Blick nimmt. Eine solche Methodenkombination erwies sich als Desiderat, da langjährige Erfahrungen mit Methoden der qualitativ-empirischen Sozialforschung gezeigt haben, dass rein sprachlich gestützte Methoden z.B. bei Analysen von Medienperzeption zu "flache" Ergebnisse liefern.⁴³ Daher war zu fragen, welche methodischen Ergänzungen möglich sind, um komplexere Phänomenbereiche abzubilden.

Eine diesbezügliche Methodenwahl wies in Richtung von teilnehmender Beobachtung, von ethnographischen Interviews⁴⁴, von Experteninterviews und problemzentrierten Leitfaden-Interviews (Witzel)⁴⁵, die durch "thematische

⁴¹ Vgl. HITZLER 2002, 15-16.

⁴² Die Triangulation bleibt aber nicht auf den Bereich der Methoden beschränkt, sondern betrifft auch den Datenbereich ("Datentriangulation"). Vgl. dazu FLICK 1995, 432-434.

⁴³ Vgl. dazu NEUB 1998, 19-22.

⁴⁴ Vgl. dazu FLICK 2002, 141 ff..

⁴⁵ Vgl. dazu WITZEL 1985, 227-255.

Kodierung" (Flick / Strauss)⁴⁶ auszuwerten sind und von Web-Seitenanalysen, die durch Vergleich das Verhältnis von virtuellem und realem Subjekt erkennen lassen.⁴⁷

Der eigentlichen Feldstudie ist eine Reanalyse zweier qualitativer Studien zum Umgang männlicher bzw. weiblicher Jugendlicher mit dem Computer vorgeordnet. Diese Studien sind "Jugendliche Computer-Fans: Stubenhocker oder Pioniere?" von H. Baerenreiter (1990)⁴⁸ und "Computer oder Stöckelschuh? Eine empirische Untersuchung über Mädchen am Computer" von M. Ritter (1994)⁴⁹. Dadurch gelingt die Erarbeitung von Sockeldaten, die mit den eigenen Feldforschungsergebnissen korreliert werden und so eine Entwicklung von den 90-er Jahren bis zum Beginn des neuen Jahrtausends aufzeigen. Für meine eigene Reinterpretation werden jedoch weniger die Ergebnisse der Studien, sondern vor allem die Fälle interessant.

Die gewonnenen Daten der Reanalyse und der Feldstudie werden dann hinsichtlich der Ausgangsfragen nach Identitätsbildung, nach Bildung in ihrer unterschiedlichen Differenziertheit und hinsichtlich religiöser Valenz befragt. Dabei treten verschiedene Problemhorizonte in den Blick, die sich an der Studie zu "Jugendlichen am Computer" paradigmatisch hinsichtlich der Frage nach religiöser Bildung⁵⁰ verdichten.

3. Zur Relevanz verflüssigter Formen von Religion und individueller Sinnogenese für die religiöse Dimension von Bildung

Das oben beschriebene Projekt analysiert u.a. Elemente moderner verflüssigter Religionsformen innerhalb der Jugendkultur. Dabei ist aus religionspädagogischer Perspektive zu fragen, welcher Stellenwert diesen Phänomenen, die sich im Kontext der Relation jugendlicher Subjekte zum Medium Computer zeigen, für eine religiöse Dimension von Bildung zukommt und wie diese zu bewerten sind. Jugendliche Spiritualität und Sinnogenese vollzieht sich heute gerade im Kontext der Großstädte (aber nicht nur in diesen) für die breite Masse der Jugendlichen abgelöst von der überlieferten christlich-traditionellen Glaubenslehre. Vielmehr sind klassische christliche Überlieferungsbestände aus dem Blick geraten und gehören nicht mehr zum commonsensuellen Gemeingut. Dennoch sind auch die Jugendlichen, die die traditionellen Horizonte verlassen haben oder nie einen Zugang zur traditionellen Religiosität gefunden haben, für ihre Identitätsgenese und

⁴⁶ Vgl. dazu FLICK 2002, 272-278 und STRAUSS 1991.

⁴⁷ Die allein sprachliche Ebene wird im Rahmen der teilnehmenden Beobachtung und der Webseiten-Analysen durchbrochen. Ethnographische Interviews ermöglichen den Zugang zu Jugendlichen aus sozial schwächeren Milieus.

⁴⁸ Vgl. BAERENREITER/ FUCHS-HEINRITZ/ KIRCHNER 1990.

⁴⁹ Vgl. dazu RITTER 1994.

⁵⁰ Der Begriff "religiöser Grundbildung" verengt meines Erachtens zu sehr den Fokus und unterläuft die komplexe mehrdimensionale Struktur von Religion und Religiosität. Der Begriff "religiöser Bildung" deutet eine Abtrennung des religiösen Aspekts von Bildung vom allgemeinen Bildungsbegriff an. Um jedoch diese Bezüglichkeit abzusichern, wird im Folgenden von der "religiösen Dimension von Bildung" gesprochen.

Selbstbildung angewiesen auf Sinnfindungsprozesse, die an unterschiedlichsten Stellen in ihrem Alltag erkennbar werden. Bezogen auf diese Phänomene bleibt die Hauptaufgabe von Bildung - vor allem in ihrer religiösen Dimension - im Sinne P. Biehls, "Menschen helfend dabei zu begleiten, auf dem Grund der ihnen gewährten Person-Identität in Interaktion eine Ich-Identität zu gewinnen".⁵¹ Religiöse Momente dieses Bildungsprozesses erweisen sich nach P. Biehl jedoch nicht in außeralltäglichen, das normale Leben vollständig aufhebenden Zusammenhängen, sondern sie zeigen sich gerade da, wo Alltag anders erfahren wird⁵², "vorgegebene Ordnungsmuster des Alltags durchbrochen werden"⁵³, wo sich eben „existentielle Bedürfnisse und Suchbewegungen“ im Rahmen des Alltags finden. Damit ist die religiöse Dimension von Bildung untrennbar und strukturell mit allgemeiner Bildung verbunden.⁵⁴ Bildung - gerade auch in ihrer religiösen Dimension - geht jedoch nachhaltig über einfache Inhaltsvermittlung hinaus und integriert komplexe Zusammenhänge wie die Begleitung von Prozessen der Identitätsarbeit und Sinngenerierung. Dabei vollziehen sich Bildungsprozesse nicht allein an sich selbst, sondern sie bleiben auf ein Allgemeines gerichtet. "Der Bildungsprozeß ist unabschließbar, aber gerade nicht ohne Substanz. Bildung als Subjektwerdung des Menschen vollzieht sich "über Inhalte oder Anlässe, die inhaltliche Bedeutung haben"; denn "Erkenntnisvermittlung und glaubhaft gemachte Hoffnung auf Leben" machen den Bildungsvorgang aus".⁵⁵ So ereignet sich Bildung immer in "wechselseitiger Erschließung" von Subjekt und allgemeinem Gegenstand bzw. von Welt. Diese Bildung am Allgemeinen besitzt jedoch keinen Selbstzweck an sich, sondern dient der Subjektwerdung und der Entwicklung von Handlungskompetenz. Bildungsprozesse zielen darauf ab, Subjekte in einer Weise zu fördern, "daß sie angesichts der "Schlüsselprobleme" unserer Zeit durch Erfahrungslernen Handlungskompetenz und elementare ethische Urteilsfähigkeit gewinnen".⁵⁶

Zudem steht die religiöse Dimension von Bildung aktuell in einem unhintergehbaren gesellschaftlichen Problemhorizont. Die Ereignisse um und im Gefolge des 11. September und die Problematik eines multikulturellen Zusammenlebens in aller Verschiedenheit haben auch gesamtgesellschaftlich die Bedeutung von Religion im Rahmen von Kultur und damit den Wert und die Notwendigkeit der religiösen Dimension von Bildung wieder in den Blick gerückt. Es stellt sich jedoch Frage, wie sich eine solche religiöse Dimension von Bildung gestaltet. Geht es vor allem darum, gefährdete, traditionell-christliche Wissensbestände - die in jedem Fall von hoher allgemein kultureller Relevanz sind - abzusichern und vor allem, wie ist eine derartige Absicherung möglich? Gibt es

⁵¹ Vgl. BIEHL 1991, 187.

⁵² Vgl. dazu LUTHER 1992.

⁵³ Vgl. BIEHL 1991, 208.

⁵⁴ So ist "Bildung ... keine Frage der Vollständigkeit, auch nicht auf Gebieten des Wissenswerten und Kulturellen, sondern ein allmähliches Wachsen von innen heraus in (geistiger) Auseinandersetzung mit den Gegebenheiten der Umwelt. Sie ist (geistige) Bewältigung des Menschseins und zwar auf allen Ebenen des Menschseins". Vgl. dazu SCHACHTNER 2001, 7 und dazu KEILHACKER 1958, 118.

⁵⁵ Vgl. BIEHL 1991, 175 und dazu HEYDORN 1975, 155.

⁵⁶ Vgl. BIEHL 1991, 188 und dazu KLAFKI 1985.

eine Bezüglichkeit der sich in freien Formen gestaltenden Spiritualität und Sinngenerierung auf christliche Tradition und wie sind beide Aspekte didaktisch zu vermitteln? Wichtig innerhalb des genannten Problemfeldes ist es, die Verortung des Religionsunterrichts als eines allgemein in der Schule verorteten Lehrfaches, das in seiner Grundkonstruktion als gewinnbringend für schulische Bildung insgesamt gelten kann, zu berücksichtigen. Dabei tritt im Kontext der Diskussion der Ergebnisse der Pisa-Studie die Grundstruktur von Lernen überhaupt ins Zentrum pädagogischen Nachdenkens. Lernen lebt von der "wechselseitigen Erschließung" von lebensweltlichen Erfahrungen und Problemhorizonten von Schülerinnen und Schülern sowie dem Allgemeinen, das sich in entsprechenden "Inhalten und Anlässen" artikuliert. Der Verlust dieser notwendig wechselseitigen Erschließung ist - selbst in den naturwissenschaftlichen Fächern - als eine der Ursachen der deutschen Pisa-Problematik zu erkennen. Es ist innerhalb des deutschen Schulsystems zu einer unkontrollierten Stoffakkumulation gekommen, bei der Inhalte immer weniger ernsthaft durchdrungen und angeeignet werden und Grundkompetenzen so nicht wirklich entwickelt werden können. Daher hat die Religionspädagogik schon allein aus lerntheoretischer Perspektive die Erfahrungen und Problemhorizonte der Schülerinnen und Schüler ins unterrichtliche Geschehen einzubeziehen. In den Kontext dieser Erfahrungen und Problemhorizonte - resultierend aus der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler - gehören auch die verflüssigten Formen von Sinngenerierung und Spiritualität. Diese berühren religiöse Dimensionen von Bildung und werden daher notwendig zum Thema religionspädagogischen Nachdenkens und Handelns.⁵⁷ Kritische Bezüglichkeiten auf diese verflüssigten Formen der Sinngenerierung ausgehend von den christlichen Traditionsbeständen sind möglich und können geboten sein. Der erste Schritt muss jedoch immer in der didaktisch kommunizierten Annahme liegen, die ihren Grund im zentralen Paradigma protestantischer Anthropologie - der Rechtfertigungslehre und der vorlaufenden Annahme der Person durch Gott - hat. So kann es nicht um ein gegenseitiges Ausspielen der Aspekte "verflüssigte Formen von Sinngenerierung" versus "christliche Traditionsbestände" bzw. "lebensweltlicher Erfahrungshorizont der Schülerinnen und Schüler" versus "Inhalte" gehen. Vielmehr ergibt sich für die Religionspädagogik die Notwendigkeit, den Wert der religiösen Dimension von Bildung in ihrer individuellen wie auch in ihrer gesellschaftlichen Ausformung im gemeingemeinschaftlichen Diskurs deutlich zu machen (und diese Notwendigkeit ist angesichts der aktuell anstehenden globalen Problemlagen wieder explizit ins Bewusstsein gerückt). Für die Debatte um "religiöse Bildung" bzw. "Grundbildung" darf diesbezüglich der Fokus auf die lebensweltliche Schüler- und Schülerinnenorientierung nicht verloren gehen.⁵⁸ So sollte der Religionsunterricht ein Schulfach bleiben, das - im Bewusstsein der Relevanz des eigenen religionspädagogischen Nachdenkens und Handelns - nicht seine Bezogenheit auf ein breites Spektrum an Schülerinnen und Schülern aus unterschiedlichsten

⁵⁷ Die komplexe Relation von Sinngenerierung, Persönlichkeit, Identität und Bildung kann an dieser Stelle nicht in allen Einzelheiten entfaltet werden.

⁵⁸ Pädagogisch legt der phänomenologische Lebensweltbegriff noch wesentlich komplexere Bereiche offen, die über die Schülerorientierung hinaus in Richtung auf die Grundkonstitution von Wahrnehmung und damit von Lernen überhaupt abzielen. Vgl. dazu genauer DINTER 2003.

lebensweltlichen Bezügen verliert. In diesem Sinne sollten alle Schülerinnen und Schüler im Religionsunterricht gewinnbringend lernen können - auch Schülerinnen und Schüler, deren Sinngeneese sich heute immer mehr in von der Tradition abgelösten Formen gestaltet. Zu diesen gehören auch diejenigen Jugendlichen, für die Prozesse der Sinngeneese und der Identitätsbildung sich vor allem im Kontext neuer Medien vollziehen.⁵⁹

Literatur

- BAACKE, D., Die stillen Ekstasen der Jugend, in: Jahrbuch der Religionspädagogik, Bd. 6, Neukirchen-Vluyn 1990.
- BAERENREITER, H./ FUCHS-HEINRITZ, W./ KIRCHNER, R., Jugendliche Computer-Fans: Stubenhocker oder Pioniere?. Biographieverläufe und Interaktionsformen, Opladen 1990.
- BEUSCHER, B., Remedia, Norderstedt 1999.
- BIEHL, P., Der phänomenologische Ansatz in der deutschen Religionspädagogik, in: Heimbrock, H.-G., Religionspädagogik und Phänomenologie, Weinheim 1998, S. 23-28.
- BIEHL, P., Erfahrung, Glaube und Bildung, Gütersloh 1991.
- BOLLNOW, O.F., Die anthropologische Betrachtungsweise in der Pädagogik, Essen 1965.
- BÜHL, A. (Hrsg.), Cyberkids. Empirische Untersuchungen zur Wirkung von Bildschirmspielen, Münster 2000.
- DINTER, A., Models how to relate science and religion and their implications for the on-going debate on genetic engineering, Aarhus 2003.
- DINTER, A., Schule und Lebenswelt, erscheint in: Lernort Gemeinde 3 / 2003.
- DÖRING, N., Sozialpsychologie des Internet, 2. Aufl., Göttingen/ Bern/ Toronto/ Seattle 2003.
- FAILING, W./ HEIMBROCK, H.-G., Gelebte Religion wahrnehmen, Stuttgart/ Berlin/ Köln.
- FLICK, U., Qualitative Sozialforschung. Eine Einführung, Reinbek bei Hamburg 2002.
- FLICK, U., Triangulation, in: Flick, U., u.a. (Hrsg.), Handbuch Qualitative Sozialforschung, 2. Aufl., Weinheim 1995, S. 432-434.
- GRÄB, W., Sinn fürs Unendliche, Gütersloh 2002.

⁵⁹ Für die Studie "Jugendliche am Computer" wird zudem die Dimension medialer Bildung relevant. So hat auch die Religionspädagogik - in ihrer spezifischen Ausformung - Teil an der medienerzieherischen Gesamtaufgabe schulischer Bildung. In dem Sinne hat sich die Medienwelt zu einer eigenständigen "Erziehungs- und Bildungswelt" entwickelt. Vgl. dazu PIRNER 2001, 30 ff..

- GRIMM, A. (Hrsg.), Mit der Jugendforschung zur besseren Praxis?. Oder: Welche Forschung braucht die Jugendarbeit?, Loccum Protokolle 63 / 00, Loccum 2002.
- HEIMBROCK, H.-G., Virtuelle Räume: Wahrnehmung und Einbildung, in: ders., Religionspädagogik und Phänomenologie (Hrsg.), Weinheim 1998.
- HERMANN, J., Erlösung durch Kommunikationstechnologie, in: Klie, T. (Hrsg.), Darstellung und Wahrnehmung, Münster 2000.
- HEYDORN, H.-J., Erziehung, in: Otto, G. (Hrsg.), Praktisch-theologisches Handbuch, 2. Aufl., Hamburg 1975.
- HITZLER, R., Ethnographie - Die Erkundung fremder Lebenswelten, in: Grimm, A. (Hrsg.), Mit der Jugendforschung zur besseren Praxis?, Loccum Protokolle 63 / 00, Loccum 2002, S. 15-16.
- JANOWSKI, H./ SCHMIDT, W., Medien, in: TRE, Bd.22, Berlin / New York 1992, S. 324-325.
- JIM 2000, Jugend, Information, Multi-Media, Baden-Baden 2000.
- KIRCHENAMT DER EKD, Die neuen Informations- und Kommunikationstechniken. Chancen, Gefahren, Aufgaben, Hannover 1985.
- KIRCHENAMT DER EKD/ Sekretariat der Deutschen Bischofskonferenz (Hrsg.), Chancen und Risiken der Mediengesellschaft, Hannover / Bonn 1997.
- KLAFKI, W., Neue Studien zur Bildungstheorie und Didaktik, Weinheim / Basel 1985.
- KOLB, A., Virtuelle Ontologie und Anthropologie, in: Kolb, A., u.a. (Hrsg.), Cyberethik. Verantwortung in einer digital vernetzten Welt, Stuttgart/ Berlin/ Köln, 1998.
- KORING, B., Probleme internetbasierter Bildung, in: Marotzki, W., u.a. (Hrsg.), Zum Bildungswert des Internet, Opladen 2000.
- LIPPITZ, W., "Lebenswelt" oder die Rehabilitierung vorwissenschaftlicher Erfahrung, in: ders., Phänomenologische Studien in der Pädagogik, Weinheim 1993.
- LUTHER, H., Religion und Alltag, Stuttgart 1992.
- MARTINS, N., Denn sie wissen nicht, was sie tun, in: Geo Wissen: Intelligenz und Bewusstsein, 1992.
- MEDER, N., Wissen und Bildung im Internet, in: Marotzki, W., u.a. (Hrsg.), Zum Bildungswert des Internet, Opladen 2000.
- MERTIN, A., Internet im Religionsunterricht, Göttingen 2000.
- NEUB, N., Bilder des Verstehens, in: medien praktisch 3/98, S. 19-22.
- NORD, I., Von der Religion im Rechner, in: Evangelische Kirchenzeitung, Nr.27 / Juli 2003.
- PIRNER, M., Fernsehmythen und religiöse Bildung, Frankfurt 2001.
- PREUL, R. / SCHMIDT-ROST, R., Kirche und Medien, Gütersloh 2000.

- RITTER, M., Computer oder Stöckelschuh?. Eine empirische Untersuchung über Mädchen am Computer, Frankfurt / New York 1994.
- RÖTZER, F., Wundertüte, Teufelszeug, in: Lernen mit Computern, ZEITpunkte 1 / 2000.
- SANDER-GAISER, M., Lernen mit vernetzten Computern in religionspädagogischer Perspektive, Leipzig 2001.
- SCHACHTNER, CH., Lernziel Identität, in: medien praktisch 1/01, S. 7 und dazu Keilhacker, M., Pädagogische Orientierung im Zeitalter der Technik, Stuttgart 1958.
- SCHWARKE, CH., Demonic Spirit? Lutheran Theology, Technological Progress and the Doctrine of God's Regiments, Aarhus 2003.
- SIEMANN, J., Jugend und Religion im Zeitalter der Globalisierung. Computer / Internet als Thema für Religion(sunterricht), Münster 2002.
- STOLL, C., Die Wüste Internet, Frankfurt a. Main 1996.
- STRAUSS, A., Grundlagen qualitativer Sozialforschung, München 1991.
- VOGEL, W. Religionspädagogik kommunikativ-vernetzt, Münster 2001.
- WEDER, H. Virtual Reality, in: Klie, T. (Hrsg.), Darstellung und Wahrnehmung, Münster 2000.
- WITZEL, A., Das problemzentrierte Interview, in: Jüttemann, G. (Hrsg.), Qualitative Forschung in der Psychologie, Weinheim 1985, S. 227-255.