

Thema: Neue Medienwirklichkeiten

Lernen in und mit neuen Medienwirklichkeiten

Religionspädagogische Erwägungen

Manfred Pirner

Zusammenfassung

Ausgehend von der These der „Selbstsozialisation“ von Jugendlichen auch im Blick auf ihre Mediennutzung arbeitet der Artikel theologische und religionspädagogische Aufgaben der kritischen und konstruktiven Begleitung heraus und führt ein aktuelles Beispiel für religionspädagogisches Lernen in den neuen Medienwirklichkeiten an.

1. Lernen in neuen Medienwirklichkeiten – ein Selbstläufer?

Wenn Kinder, Jugendliche oder Erwachsene sich in Medienwirklichkeiten bewegen, lernen sie. Solch informelles Lernen über die elektronischen Medien spielt heute im Leben insbesondere von Kindern und Jugendlichen eine zunehmend wichtige Rolle. Sozialisationsforscher sprechen von einer „Selbstsozialisation“ der Heranwachsenden, um zu verdeutlichen, dass solche informellen Lern- oder Sozialisationsprozesse in der Medienkultur und den medial geprägten Jugendkulturen weitgehend ohne Kontrolle oder pädagogische Begleitung der Erwachsenen stattfinden.¹ Gerade die neueren Entwicklungen im Bereich Internet und Handy (Stichworte: Web 2.0 und Handy 2.0) machen deutlich, dass hier zunehmend selbstbestimmt und – im Vergleich zu Kino und Fernsehen – zunehmend aktiv-produktiv agiert werden kann. Der Begriff „Selbstsozialisation“ markiert andererseits aber auch die im Laufe der letzten zwanzig Jahre gewonnene Einsicht, dass jegliche Sozialisation und jegliches Lernen von einem „produktiv Realität verarbeitende[n] Subjekt“ (Hurrelmann) vollzogen wird; eine Einsicht, die sich im Bereich der Erziehungswissenschaften und auch der Religionspädagogik in Konzepten einer konstruktivistischen Pädagogik und Didaktik niedergeschlagen hat.²

Was bedeutet das für das Lernen in und mit Medienwirklichkeiten?

1. Empirische Studien zeigen, dass die Heranwachsenden selbst bei scheinbar eher passiv rezipierten Medien wie Film und Fernsehen nicht lediglich als passive Konsumenten zu sehen sind, die den Wirkungen der Medien hilflos ausgeliefert sind und von ihnen unweigerlich geprägt werden. Sie setzen sich vielmehr durchaus aktiv und eigen-sinnig mit den Medien und ihren Inhalten auseinander und nutzen sie als „Spiegel und Spielmaterial“³ zur Bearbeitung ihrer Entwicklungsaufgaben (z. B. Identitätsfindung, Entwicklung von Umgangsweisen mit dem anderen Geschlecht, ethische Orientierung) und sozialer Probleme (z. B. Streit mit den Eltern) sowie zur Bildung sozialer Netzwerke (insbesondere über das Internet). Die persönlichen, individuellen Voraussetzungen, mit

Aktiver Umgang mit Medien ist schon Realität

¹ Vgl. Jürgen Zinnecker: Selbstsozialisation – Essay über ein aktuelles Konzept, in: Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation 20 (2000), 272–290; Ralf Vollbrecht / Claudia Wegener (Hg.): Handbuch Mediensozialisation, Wiesbaden 2009. Vgl. zum Ganzen auch: Manfred L. Pirner: SchülerIn soziologisch, in: Martin Rothgangel / Gottfried Adam / Rainer Lachmann (Hg.), Religionspädagogisches Kompendium, 7. völlig überarb. Aufl. Göttingen 2011, 235–249; ders.: Religiöse Mediensozialisation. Wie die Medien die Religiosität von Kindern und Jugendlichen beeinflussen, in: JRP 28 (2012) (im Druck).

² Vgl. Hans Mendl (Hg.): Konstruktivistische Religionspädagogik, Münster 2005.

³ Jürgen Barthelmes / Ekkehard Sander: Medien in Familie und Peer-group, München 1997, 319.

denen sie an die Medien herangehen, sowie ihr direktes soziales Umfeld (Familie, Freunde, Peer-group) bestimmen die Medienauswahl und Rezeptionsweisen entscheidend mit. *Pädagogische, medienpädagogische und religionspädagogische Bemühungen sollten von daher in erster Linie als konstruktiv-kritische Begleitung der Selbstsozialisation der Kinder und Jugendlichen verstanden werden.*

2. Eine solche (religions- und medien-)pädagogische Begleitung *ist aber auch sinnvoll und notwendig.* Denn zum einen kann Bildung im Allgemeinen und Medienbildung im Besonderen dazu beitragen, der „Medien-Kluft“ oder „digitalen Spaltung“ entgegenzuarbeiten. Dieses durch empirische Studien belegte Phänomen besteht darin, dass intelligente Menschen aus bildungsnahen Schichten Computer und Internet sinnvoll zu ihrer Kompetenzerweiterung zu nutzen wissen, während weniger Intelligente aus bildungsfernen Schichten dazu neigen, die Medien primär oder ausschließlich zur oberflächlichen Unterhaltung zu nutzen, so dass die Schere tendenziell immer weiter auseinander geht.⁴ Plakatativ formuliert: Kluge werden durch die digitalen Medien immer klüger und Dumme immer dümmer. Bei aller Rede von der Selbstsozialisation darf man auch nicht verkennen, dass exzessive bis hin zu suchtartigen Nutzungen von Internet und Computerspielen sowohl bei Jugendlichen wie bei Erwachsenen zugenommen haben.⁵ Insbesondere Menschen aus bildungsfernen Schichten brauchen im Sinne einer Bildungsgerechtigkeit bzw. Befähigungsgerechtigkeit pädagogische Unterstützung und Anregung für einen lebensförderlichen Umgang mit digitalen Medien. Das ist gerade auch aus *theologisch-sozialethischer* Perspektive einzufordern. *Zum anderen* ist die Kehrseite der an sich erfreulichen Offenheit des Internet für alle, dass hier auch eine unübersehbare Vielfalt von Inhalten von höchst unterschiedlicher Qualität und aus höchst unterschiedlichen Intentionen heraus eingestellt wird; die Stärke von (religions-)pädagogisch verantworteter Bildung liegt in ihrer *orientierenden Kraft*, welche die Medien und ihre Inhalte einordnen, bewerten und ergänzen hilft und durch Persönlichkeitsbildung Menschen stark macht für einen selbstbestimmt-überlegten, wohl dosierten und lebensförderlichen Umgang mit den Medien.

2. Religion und Medienwirklichkeiten – theologisch-religionspädagogische Orientierungsmarken

a. Basis für ein religionspädagogisch verantwortetes Lernen in und mit Medienwirklichkeiten sollte eine theologische Hermeneutik der Medienkultur sowie eine theologische Medienethik sein. Das Christentum und insbesondere der Protestantismus lassen sich insofern als ‚Medienreligion‘ verstehen, als sowohl für die Darstellung der göttlichen Wirklichkeit als auch für die Überlieferung von Glaubenstraditionen Medien in einem weiten Sinn (Sprache, Buch, Bilder usw.) von jeher unverzichtbar sind.⁶ Die christlich-theologische Tradition hat eine reiche Erfahrung aus Kontroversen um Medien (z. B. Bilderverbot und Bilderstreit, Auseinandersetzungen um Schrifthermeneutik, Umgang mit der ‚Me-

⁴ Vgl. dazu z. B. *Nicole Zillien*: Digitale Ungleichheit. Neue Technologien und alte Ungleichheiten in der Informations- und Wissensgesellschaft, Wiesbaden 2. Aufl. 2009.

⁵ Für Jugendliche werden je nach Suchtbegriff und Forschungsdesign der einschlägigen empirischen Studien ca. ein bis acht Prozent als computersüchtig oder suchtgefährdet eingestuft. Vgl. *Jürgen Fritz u. a.* (Hg.): Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielen: Gefordert, gefördert, gefährdet, Berlin 2011.

⁶ Vgl. *Johanna Haberer*: Theologische Medienethik als Ethik der Öffentlichkeit – eine evangelische Perspektive, in: *Manfred L. Pirner / Johannes Lähnemann / Werner Haußmann* (Hg.): Medien-Macht und Religionen, Hamburg 2011.

diengewalt' der Bibel) in heutige (medien-)ethische und pädagogische Diskurse einzubringen.⁷

b. Angesichts der ‚Medialität‘ der eigenen Religion macht es wenig Sinn, wenn Christen mediale Wirklichkeiten abwertend und kontrastierend der nicht-medialen gegenüberstellen. Wohl aber lassen sich aus der christlichen Tradition Kriterien gewinnen, wie mit medialen Wirklichkeiten lebensförderlich umgegangen werden kann. So verweist das alttestamentliche Bilderverbot auf die Gefahren überzogener Medieneuphorien, und theologische Überlegungen in der Tradition prophetischer Kritik legen als oberstes Kriterium für den Umgang mit Medien den Sozialbezug nahe: Der Umgang auch mit den neuen digitalen Medien ist darauf hin zu befragen, ob er das soziale Miteinander, die Kommunikationsfähigkeit und Weltzuwendung von Menschen fördert. Wie insbesondere Ilona Nord in ihrer Habilitationsschrift herausgearbeitet hat, ist hier allerdings auch eine theologisch reflektierte Erweiterung von Grundbegriffen wie Kommunikation oder Gemeinschaft angebracht, welche die Potenziale medialer Wirklichkeiten mit einbezieht:⁸ Beispielsweise hat die Anonymität und virtuelle ‚Brechung‘ im Internet, gerade wenn es um Seelsorge oder ausprobierendes, persönlichkeitsbildendes Lernen geht, neben Problemen auch ihre Chancen; und die Erfahrung von Gemeinschaft und persönlicher Beziehung ist auch virtuell möglich bzw. kann als virtuelle die ‚reale‘ Gemeinschaft vor Ort sinnvoll unterstützen.

c. Das Internet ist eine Fundgrube für Religion und religionsaffine bzw. theologisch relevante Themen. Gerade hier wird aber auch besonders deutlich, wie nötig eine religiöse Grundbildung und theologische Grundorientierung ist, um Stellenwert und Hintergrund von Informationen aus dem Netz einschätzen zu können. Extreme Anschauungen und Positionen sind im Internet überproportional häufig vertreten, weil Fanatismus, Ideologie und missionarisches Sendungsbewusstsein besonders stark in die Öffentlichkeit drängen. Diese Erkenntnis kann eine hilfreiche Basis für einen kritisch-konstruktiven Umgang mit der digitalen Welt sein.

d. Besondere Lernchancen liegen m.E. in der Authentizität von (religiösen) Selbstdarstellungen sowie in der Internationalität und Multikulturalität des Internet. Zudem fördern Internet und andere digitale Medien die Eigenaktivität der Mediennutzerinnen und -nutzer und erhöhen so beträchtlich die Möglichkeiten für *aktive Medienarbeit*, die nach wie vor als „*Königsweg*“ der Medienbildung gilt. Es ist heute ausgesprochen einfach geworden, eigene mediale Präsentationen zu erstellen. Im Netz findet man z. B. sowohl hilfreiche Anleitungen als auch kostenlose Schnitt-Software zur Erstellung von eigenen Filmprojekten.⁹

3. Chi Rho – Das Geheimnis. Ein Beispiel für religionspädagogisches Lernen in und mit cross-medialen Medienwirklichkeiten

Im Herbst 2010 startete die Kinder-Zeichentrickserie „Chi Rho – das Geheimnis“ im Kinderkanal. Ganz im Duktus einer spannend-lustigen Abenteuergeschichte können die Pro-

⁷ Vgl. dazu auch *Manfred L. Pirner*: Kommunikation und Medien, in: *Andreas Brummer / Manfred Kießig / Martin Rothgangel* (Hg.), *Evangelischer Erwachsenenkatechismus*, 8. neu bearb. u. erg. Aufl., Gütersloh 2010, 458-468.

⁸ Vgl. *Ilona Nord*: *Realitäten des Glaubens. Zur virtuellen Dimension christlicher Religiosität*, Berlin 2008.

⁹ Eine gute, anschauliche Anleitung für Filmprojekte von Jugendlichen mit Demo-Film und vielen Materialien bietet die Seite <http://undaction.de/>.

tagonisten in biblische Geschichten ‚einsteigen‘ und diese miterleben. Der Plot: Cora, Tochter eines Bibelwissenschaftlers, reist mit Hilfe eines wunderbaren Zeitreisewürfels ihrem Vater in die Bibel hinterher, der von einem ‚Bösen‘ namens Hreel entführt worden ist. Hreel will mit Hilfe von Coras Vater die Bibelgeschichten zerstören; Cora will das verhindern und ihren Vater befreien. Dabei helfen ihr Habib, ein Zeitgenosse Jesu, und eine Tier-Band. Die Serie verortet sich deutlich im Schnittfeld zwischen populärer Medienkultur und religiöser Bildung und wurde auch von der EKD und der Deutschen Bischofskonferenz mit gesponsort. Zur Fernsehserie gehören sowohl eine „Abenteuer-Bibel“ in Buchform als auch ein umfangreiches Internetangebot mit Lernspiel und zahlreichen informativen Film-Sequenzen zu Orten aus dem Heiligen Land.¹⁰

Dieses cross-mediale Angebot eignet sich gut für Kinder im Grundschulalter, um mit ihnen einerseits den hohen Wert von biblischen Geschichten und deren Gehalt zu erschließen und ihnen andererseits Gelegenheit zu geben, dabei auf spielerisch-entdeckende Weise Grundprinzipien medialer Bearbeitungen kennen zu lernen. Indem die Kinder zwischen Zeichentrickstory und biblischer Erzählung und gegebenenfalls weiteren filmischen sowie textlichen Bearbeitungen der Geschichten vergleichen oder selbst filmische Gestaltungsideen für biblische Geschichten entwickeln, lernen sie auf die jeweils durch das Medium transportierten (theologischen) Perspektiven zu achten und werden zugleich sensibel für die interpretativen Anteile jeglicher Bearbeitung von biblischen Texten. Zudem kann z. B. die Darstellung des Bösen in den Filmen als Anregung zum Theologisieren genutzt werden und, neben anderen Aspekten der Verfilmungen, zur kritischen Auseinandersetzung Anlass geben. Vorschläge dafür und viele weitere Ideen und Materialien zur Arbeit mit der Serie in religionspädagogischen Kontexten bietet eine dazu erschienene „DVD educativ“.¹¹ Hier wird ein religionspädagogisches Arbeiten möglich, das religiöse Bildung und Medienbildung produktiv verbindet.¹²

¹⁰ Vgl. www.chirho.kika.de.

¹¹ Die DVD educativ „Chi Rho – Das Geheimnis“ ist erhältlich bei der kirchlichen Medienproduktions- und vertriebsfirma „Matthias-Film“: www.matthias-film.de. Sie enthält vier Folgen der Serie, dazu Video-Interviews, einen Making-of-Film, theologische und religionspädagogische Einführungen, ausgearbeitete Einheiten für Religionsunterricht und kirchliche Kinderarbeit usw.

¹² Dies entspricht insbesondere dem Ansatz einer medienweltorientierten Religionspädagogik. Vgl. dazu *Manfred L. Pirner: Medienweltorientierte Religionsdidaktik*, in: *Bernhard Grümme / Hartmut Lenhard / Ders. (Hg.): Religionsunterricht neu denken. Innovative Ansätze und Perspektiven der Religionsdidaktik*, Stuttgart 2012 (im Druck).