

## „Every Body Electric“

### Mediendidaktische Orientierungen zu Körper und Erfahrung im virtuellen Raum

Viera Pirker

Welchen Bedingungen sind Menschen bei der Begehung von VR-Umgebungen ausgesetzt, und welche Konsequenzen für den mediendidaktischen Einsatz in Bildungszusammenhängen lassen sich daraus ableiten? Im Zentrum der hier unternommenen Orientierungen stehen zwei Grundbegriffe, die in der Befassung mit *Virtual Reality* (VR) immer wieder verhandelt werden und denen aus religionspädagogischer Perspektive eine eigene Bedeutung zugemessen wird: Körper und Erfahrung. Sie sind miteinander verzahnt, sind miteinander ins Verhältnis zu setzen und verändern sich zugleich unter den Bedingungen virtueller Umgebungen. Beide Begriffe und ein vorgeformter Begriff davon, was mit diesen Begriffen einhergeht, verändern sich in den Erlebniswelten, wie sie mit *Augmented* und *Virtual Reality* einhergehen. Sie werden schärfer, vielleicht aber auch ungenauer. Grenzen verschwimmen, werden beweglicher und flexibler.

#### 1 Körper und Erfahrung

##### 1.1 Erfahrung

Ich beginne mit dem zweiten Begriff – *Erfahrung*.<sup>1</sup> Bei aller „Unaufgeklärtheit“ (Hans-Georg Gadamer) und vielfältiger Ausprägung gilt der Erfahrungsbegriff als eine „Schlüsselkategorie der Religionspädagogik“<sup>2</sup>. Die Erfahrung hat die Eigenart, dass sie von einem Anderen her ins Ich kommt – sie umschreibt den Prozess der Begegnung mit

<sup>1</sup> Vgl. H. Mendl, Erfahrung, in: ders., Taschenlexikon Religionsdidaktik (2019) 55.

<sup>2</sup> P. Biehl, Erfahrung, in: Lexikon der Religionspädagogik I (2001) 421–426, hier: 421.

dieser anderen Wirklichkeit – und sie summiert diesen Prozess. Die Erfahrung ist dabei mehr als „Erleben“ – sie verdichtet das Erleben, verschiedene Erlebnisse zu einer reflektierten, gewonnenen „Erfahrung“ im Zusammenhang von Fühlen, Denken, und Handeln – Emotion, Kognition, Praxis.

Ganz grundlegend ist Erfahrung immer ein *relationaler*, vielleicht auch ein korrelativer Begriff – der zwischen Innen- und Außenwelt, aber auch zwischen Innen- und Innenwelt des Individuums reflexiv vermittelt. Immer ist die Fremdheit des Begegnenden wahr- und ernst zu nehmen – Manfred Riegger spricht von einem alienitätsorientierten, relationalen Erfahrungsverständnis, das sich in einem jeweils neuen Raum, einer Begegnungszone, einem *virtuellen Raum* eröffnet.<sup>3</sup>

Kann Erfahrung hergestellt oder hergeleitet werden, auf welchen Wegen und Reflexionsimpulsen wird Erleben zu Erfahrung, kann Weltbegegnung zu Welterfahrung werden: Das wären pädagogische Zugänge zum Erfahrungsbegriff, und in der Medienbegegnung, wie wir sie in den *Virtual Realities* reflektieren, spezifiziert sich dies noch einmal auf ästhetische Zusammenhänge – Möglichkeiten ästhetischer Erfahrung, der Immersion und Identifikation sowie Möglichkeiten der reflexiven Distanz.

Die Religionspädagogik verbindet mit der Frage der Erfahrung auch die grundlegende Frage der Möglichkeit religiöser Erfahrung, ihrer Herstellbarkeit und Vermitteltheit, die nur mehr sehr zurückhaltend beantwortet werden kann und seit den 1990ern intensiv im Verhältnis zwischen ästhetischer und religiöser Erfahrung reflektiert wird.<sup>4</sup> Die Möglichkeit der Begegnung mit dem Ganz-Anderen, mit dem Transzendenten – manche mögen hier die Chiffre *Gott* verwenden – wird eher in der Dimensionierung von *Spiritualität*<sup>5</sup> verstanden und verstehbar gemacht, da neuzeitlich Gott nicht als Gegenstand einer Sinneswahrnehmung und damit auch nicht der Erfahrung verstanden werden kann.<sup>6</sup>

---

<sup>3</sup> Vgl. M. Riegger, Erfahrung, in: WiReLex (2016). doi: 10.23768/wirelex.Erfahrung\_100193.

<sup>4</sup> Vgl. ebd.

<sup>5</sup> Vgl. A. Bucher, Psychologie der Spiritualität: Handbuch, Weinheim <sup>2</sup>2014.

<sup>6</sup> Riegger, Erfahrung (s. Anm. 3), mit Verweis auf D. Zilleßen, Sinnvolle problematische Erfahrung. Eine Auseinandersetzung mit Werner H. Ritter, Glaube

Und doch kann Religiöse Bildung im Grunde nicht gedacht werden, ohne von der Möglichkeit des *Transzendierens*, also des Überschreitens auf religiöse Erfahrung(en) hin, auszugehen. Von welcher Seite her dieses Überschreiten geschieht und geschehen kann, ist eher eine fundamentaltheologische denn eine pädagogische Frage – über die wechselseitige Bedeutung wäre auch religionspädagogisch viel zu sagen.<sup>7</sup>

Wir gehen also aus von einer *anzunehmenden Grenze* zwischen einem Erfahrenden und dem zu Erfahrenen (einem Erlebenden und einem Zu-Erlebenden), die in verschiedene Richtungen durchdrungen und überschritten werden kann. Wie ist diese Grenze gestaltet und ausgestaltet, kann sie verändert und definiert werden, ist es möglich, sie individuell zu empfinden und zu verarbeiten? Das sind Fragen, die sich daran anschließen.

Für religiöse Bildungsprozesse grundsätzlich zu fragen ist, ob und in welcher Weise medial gestaltete Orte erfahrungsorientierte Lernorte anbieten und wie die dort möglichen Erfahrungen dann zu verstehen sind. Manfred Riegger unterscheidet eine Multimodalität der Erfahrung<sup>8</sup>:

- Alltag → Alltägliche Erfahrungen
- Naturwissenschaften → Experimentelle Erfahrungen
- Kunst, Musik, Literatur → Ästhetische Erfahrungen
- Weltanschauung → Weltanschauliche, philosophische Erfahrungen
- Religion → Religiöse Erfahrung

Eine medial immersiv gestaltete VR-Umgebung ist für die meisten Nutzer\*innen eine außeralltägliche Erfahrung. Sie setzt zunächst bei einer umfassenden ästhetischen Erfahrung an, die auf die Wahrnehmung mit eingegrenzten Sinnen ausgerichtet ist. Experimentelle Erfahrungen können in einem virtuellen Raum nur im Rahmen der programmierten Möglichkeiten vollzogen werden. Ein Experiment kann sich nur an die Reflexion der ästhetischen Erfahrungen an-

---

und Erfahrung im religionspädagogischen Kontext, Göttingen 1989, in: JRP 7 (1991), 277–295, hier: 278, und B. Schröder, Erfahrung mit der Erfahrung – Schlüsselbegriff erfahrungsbezogener Religionspädagogik?, in: Zeitschrift für Theologie und Kirche 95 (1998) 277–294, hier: 289–291.

<sup>7</sup> Verwiesen sei auf die als fundamentalpädagogisch zu charakterisierende Regensburger Vorlesung R. Englert, Geht Religion auch ohne Theologie?, Freiburg i. Br. 2020.

<sup>8</sup> Vgl. Riegger, Erfahrung (s. Anm. 3).

schließen. Auch weltanschaulich-philosophische Erfahrungen lassen sich nur reflexiv aus ästhetischen Erfahrungen ableiten. Dass Letztere auch religiöse Erfahrungen induzieren können, ist nur schwer anzunehmen.

## 1.2 Körper

„Immer noch spielt der Körperdiskurs in der Religionsdidaktik eine marginale Rolle, die seiner eigentlichen Bedeutung für das Unterrichtsgeschehen widerspricht“<sup>9</sup>, konstatierte kürzlich Elisabeth Naurath – und dies ungeachtet des dominanten Körperdiskurses, der sich gesellschaftlich in vielfältigen Einflüssen der Selbstoptimierung und des *Body Enhancements* belegt. Heranwachsende in vielen Ländern leben heute einerseits in zunehmend virtuellen bzw. körperlosen Welten, in denen Bildrepräsentanzen für ihren Körper eintreten, während zugleich die „Selfie Generation“<sup>10</sup> den Druck sowohl der Selbstinszenierung als auch den Druck der Schematisierung von idealen beziehungsweise idealisierten Körperbildern durchlebt. Äußere Normierungen stellen somit zusätzliche Hürden auf für die ohnehin herausfordernde entwicklungspsychologische Aufgabe im Jugendalter, „den Körper bewohnen zu lernen“<sup>11</sup>.

Theologisch wird der Körper als Leib – der beseelte Körper – gefasst. Leib-Sein ist anders, tiefer, weiter, umfänglicher als „Körper-Haben“<sup>12</sup>. Knut Wenzel hat die Körpergebundenheit der Wahrnehmung und den in der biblischen Sprachwelt gegründeten Begriff der Leiblichkeit ausführlich elaboriert.<sup>13</sup> Die Leiblichkeit kann pädä-

---

<sup>9</sup> E. Naurath, Körper und Bewegung, in: U. Kropač, U. Riegel (Hg.), Handbuch Religionsdidaktik, Stuttgart 2021, 413–419, hier: 413.

<sup>10</sup> Vgl. T. Gojny, K. Kürzinger, S. Schwarz (Hg.), Selfie – I like it. Anthropologische und ethische Implikationen digitaler Selbstinszenierung (Religionspädagogik innovativ 18), Stuttgart 2016.

<sup>11</sup> H. Fend, Entwicklungspsychologie des Jugendalters. Ein Lehrbuch für pädagogische und psychologische Berufe, Opladen <sup>3</sup>2003, 222, zitiert nach Naurath, Körper und Bewegung (s. Anm. 9), 414; vgl. auch den erkenntnistheoretischen Überblick bei T. Thomas, T. Maier, Körper, in: A. Hepp et al. (Hg.), Handbuch Cultural Studies und Medienanalyse (Medien, Kultur, Kommunikation), Wiesbaden 2015, 285–298, hier: 286.

<sup>12</sup> Vgl. Naurath, Körper und Bewegung (s. Anm. 9).

<sup>13</sup> Vgl. den Beitrag von K. Wenzel in diesem Band.

gogisch adressiert werden durch performative didaktische Ansätze, in denen Bewegung und Sich-Spüren eine besondere Rolle zukommt, auch im selektiven Zugriff auf einzelne Sinneswahrnehmungen – Schmecken, Hören, Riechen, Tasten, Sehen. Der Körper ist der Ort und in seiner Ganzheit das Medium der möglichen leiblichen Erfahrung – und körperliche Einschränkungen, das sei auch gesagt, verändern den Rahmen dieser Möglichkeiten. Dies kann komplementär zu dem in den Medienanalysen der Cultural Studies bedeutsamen Verhältnis von Körper bzw. Körperlichkeit, Medien und Identitäten gelesen werden. „In diesem Verhältnis stellt sich die Frage nach der Rolle von Medien in [...] Prozessen der Identitätskonstruktion.“<sup>14</sup> So wie der Körper an der Identitätskonstruktion beteiligt ist, indem er sowohl mediale Identitätsräume füllt als auch dadurch eigene Identitäten konstruiert und rückwirkend auf Prozesse der Formung und Gestaltung des Körpers einwirkt, kann er aus theologischer Sicht als *beseelter* Körper verstanden werden.

### 1.3 Zum Beispiel: Every Body Electric (Doris Uhlich)

Holger Horz führt das Interesse der Menschen an der Nutzung von Schnittstellen zwischen Körper und Technik auf eine sehr grundlegende Tatsache zurück: „Wir nutzen Schnittstellen, weil wir es können.“<sup>15</sup> Das heißt, der Mensch nutzt vorhandene Schnittstellen, die eine Vermittlung des eigenen Körpers ermöglichen, um sich der eigenen Potenzialität gewiss zu werden, und erweitert die bereits bestehenden Möglichkeiten um neue Aspekte. Ich möchte mit einem ersten Beispiel eine Perspektive auf Mensch-Maschinen-Schnittstellen einnehmen, die nicht mit VR in Zusammenhang steht, wohl aber mit mechanischen *body enhancements* sowie gleichzeitig darauf Bezug nehmenden Erwartungs- und Begegnungshaltungen. Die Choreographin Doris Uhlich untersucht in der Performance „Every Body Electric“ mit ihren Tänzer\*innen den Einsatz von körperlicher Erweiterung durch Maschinen – Prothesen, Rollstühle, Krücken, auf

<sup>14</sup> Thomas, Maier, Körper (s. Anm. 11), 290.

<sup>15</sup> Vgl. H. Horz, Digitale Inkompetenz – Kompensationskompetenz. Vortrag bei der Tagung Transzendierungen – Überschreitungen. Interdisziplinäre Erkundungen zu AR/VR, Frankfurt am Main 24.9.2021, in: <https://www.youtube.com/watch?v=InETSYrfeBM&t=13834s> (Download: 13.7.2022).

die diese notwendig in ihrem Alltag angewiesen sind.<sup>16</sup> Die abendfüllende Performance wird von wummernder elektronischer Dance-Musik begleitet, kuratiert durch den DJ Boris Kopeinig. Hier begegnen in großer Unmittelbarkeit Menschen, die sich Gegenstände aneignen, indem sie diese „an der Voluminosität des eigenen Leibes teilhaben lassen“<sup>17</sup>. Ihre Körper wandeln sich dadurch für sie selbst, aber auch für die Zuschauenden zu einem Projektionsraum, und sie überschreiten den ihnen gesellschaftlich zugestandenen Erwartungsraum, indem sie sich der Disziplinierung und Reduzierung auf die Chiffre der *Hilfsbedürftigkeit*, die mit körperlicher Behinderung meist einhergeht, nicht unterwerfen. Die Tänzer\*innen erweitern und verändern die ihnen möglichen Bewegungen ganz individuell, mit einer großen Selbstverständlichkeit, wodurch sich zugleich exemplarisch zeigt, was Erkunden, Erproben und Zutrauen bedeutet. Mit dieser mündigen Selbstpositionierung, einem pädagogischen Ideal, erzeugen die Tänzer\*innen auch Widerstand. Der Rollstuhl wird von einem Vehikel zu einem Medium des Sich-in-Verhältnis-Setzens, und die Art und Weise des freimütigen Umgangs erweitert die Wahrnehmung (Selbst- und Fremdwahrnehmung) ebenso wie die Mündigkeit. Der Rollstuhl und weitere Gegenstände werden zweckentfremdet und zugleich für die jeweiligen Zwecke erweitert. Eine reflexiv durchdrungene Medienpädagogik wird Medien nutzen und ihre Nutzungsrahmungen immer wieder erweitern und hinterfragen, so wie die Tänzer\*innen bei Doris Uhlich sich mit ihren Gestellen, ihren Maschinen in ein neues Verhältnis setzen.

Mit diesem Beispiel im Hintergrund wird die Frage noch interessanter, wieso sich Menschen einer VR-Brille als Vehikel unterordnen, durch die der Körper zunächst einmal auf eine visuelle Schnittstelle für eine andere Welt reduziert wird. Der Körper wird mit der VR-Brille in eine andere Realität hineinverleibt, aber immer nur mit begrenzten Mitteln; es erfolgt im Grunde eine freiwillige Selbst-Beschneidung, durch die sich andere Möglichkeiten eröffnen.

---

<sup>16</sup> Vgl. D. Uhlich, *Every Body Electric*. Trailer, in: <https://www.dorisuhlich.at/de/projekte/every-body-electric> (Download: 21.1.2022).

<sup>17</sup> M. Merleau-Ponty, *Phänomenologie der Wahrnehmung*, Berlin 1974, 173.

## 2 Körper und Erfahrung: Verschiebungen durch VR

„Perception is Reality“, „Wahrnehmung ist Wirklichkeit“: So über-titelte der Frankfurter Kunstverein seine mehrjährige Befassung mit Kognitionswissenschaft, ästhetischer und wissenschaftlicher For-schung und den Veränderungen und Möglichkeiten im Bereich der *Augmented and Virtual Reality*.<sup>18</sup> Die auf diesem Weg ästhetisch er-fahrbare Wirklichkeit unterscheidet sich von einer *natürlichen Um-ggebung* in mehrfacher Weise.

VR-Umgebungen, wie sie mit VR-Brillen begangen werden kön-nen, sind nicht ganzheitlich – also alle Sinne anregend – strukturiert, sondern adressieren besonders das Sehen, Hören sowie das räumli-che Bewegen. Sie setzen allein auf die kognitive und emotionale Ver-arbeitung von Reizen im Gehirn.<sup>19</sup> VR-Umgebungen bleiben damit im Diesseits der Transzendenz<sup>20</sup>, sie sind gestaltet: Jemand prognos-tiziert den Raum und die in ihm möglichen Erfahrungen, beispie-lsweise in der Gestaltung von Schnittstellen, abhängig von sich stetig weiterentwickelnden Techniken und Technologien. Ihre aufwändige Gestaltung hat längst eigene Studiengänge hervorgebracht – bei-spielsweise kann man sich in 7 Semestern am Mediacampus der Hochschule Darmstadt zum *Bachelor of Arts* „Expanded Realities“, ausbilden; Technologie, Design, Media Studies, Creative Methods, Space and Time stehen hier auf dem Curriculum; Ethik habe ich nicht entdeckt.

Wenn solche Welten gestaltet werden – ob dies notwendig ist, ist ja keineswegs beantwortet –, so liegt in der Gestaltung dieser Welten je-weils auch ein moralischer Imperativ.<sup>21</sup> Zu welchem Zweck, mit wel-chem Ziel werden welche Mittel aufgewendet, um eine VR-Umge-

<sup>18</sup> Vgl. F. Nori (Hg.), *Perception is reality: Der Frankfurter Kunstverein 2015 bis 2020*, Frankfurt am Main 2020.

<sup>19</sup> Vgl. dazu S. Piasecki, *VR Mediated Content and Its Influence on Religious Be-liefs*, in: *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 13 (2018) 17–55, hier: 18.

<sup>20</sup> Vgl. dazu den Beitrag von K. Wenzel in diesem Band.

<sup>21</sup> Vgl. C. Mandry, *Augmented Reality: Zur Wirklichkeitswahrnehmung der theologischen Ethik*. Vortrag bei der Tagung *Transzendierungen – Überschrei-tungen. Interdisziplinäre Erkundungen zu AR/VR*, Frankfurt am Main 24.9.2021, in: <https://www.youtube.com/watch?v=InETSYrfeBM&t=3362s> (Download: 13.7.2022).

bung für welche Menschen und zu welchem Nutzen zu inszenieren? Was spricht für solchermaßen vermittelte *Wirklichkeitserzeugung* insbesondere in pädagogischen Settings? Training und Probehandeln in schwer zu trainierenden Bereichen (Flugsimulator), das Erkunden von ansonsten unzugänglichen Welten (Martin Nitsche – den Tempel von Jerusalem selbst begehen), aber auch das Agieren in stresshaltigen, emotionalen Situationen sowie ein weitreichender Perspektivwechsel könnten mögliche Anwendungsfelder sein.

*Human Computer Interaction*, also die möglichen Schnittstellen zwischen Mensch und Maschine, in diesem Fall Computer, sind im Grunde endlos und werden immer weiter verfeinert und ausgebaut. Ihr Design orientiert sich in dreifacher Hinsicht am *use*: Ist die Schnittstelle *useful* (nützlich und funktional?), ist sie *useable* (Bedienfreundlichkeit: leicht anzuwenden, positive *user experience*, *enjoyable*) und wird sie verwendet, ist sie *used* (ist die Schnittstelle zugänglich, erreicht sie hohe Akzeptanz?).

VR-Brillen wie die *Oculus Quest* oder die *Pico* ermöglichen Schnittstellen durch die Bewegung des Körpers im Raum sowie durch berührungssensitive *Touch Controller*. Handbewegungen und Drehungen werden im virtuellen Raum umgesetzt durch Sensoren und Kameras, die diese Bewegungen wahrnehmen, abtasten und im virtuellen Raum nachzeichnen. Im virtuellen Raum lassen sich je nach Anwendung über die Bewegungen Aktionen auslösen und hier ist auch Bewegung im Raum möglich.<sup>22</sup>

Der mögliche Raum ist indes immer ein gestalteter Raum, das heißt, die Schnittstellen müssen designt, konzipiert und definiert werden, und die sich ergebenden Möglichkeiten sind nie *natürlich*, sondern immer durch das Denken der *Game-* und *Story-Designer* vorgegeben / gefiltert. Daher ist die Frage nach der Bedeutung eines Spieles, in dem ein Mensch die *God's Position* wählt, eine entscheidende: Denn sie macht sichtbar, dass das Game-Design über die Perspektive und Positionalität des Spielenden entscheidet. Sehr explorative *Environments* lassen scheinbar Freiheit in der Wahl der Handlung; doch ein Spiel entwickelt sich in der Regel nur fort, wenn ein bestimmter Pfad durchgespielt wird. Ob dies an einer Tastatur, auf dem Brettspiel oder in VR geschieht, macht erst einmal

---

<sup>22</sup> Zu den Funktionsweisen von VR vgl. Piasecki, *VR Mediated Content* (s. Anm. 19), 27.

keinen Unterschied. Eine narrative Spiel-Logik setzt voraus, dass die spielende Person sich auf diese Narration einlässt. Wenn in der virtuellen Welt ein Knopf gedrückt werden muss, um den Spielverlauf fortsetzen zu können, dann wird die spielende Person diesen Knopf irgendwann drücken – auch wenn es sich um eine Waffe in einer virtuellen Hand handelt, mit der ein\*e Gegner\*in abgeschossen werden soll.<sup>23</sup>

Mit VR besteht die Möglichkeit, einen emotional durchdrungenen Erfahrungsraum zu erzeugen, in dem verschiedene Menschen ähnliche Situationen erleben, ohne dass bereits vorhergesagt werden kann, wie sie darauf reagieren.

## 2.1 Zum Beispiel: Plank Experience

Ein besonders eindrückliches Beispiel vom Zusammenspiel zwischen Körper, Gehirn und Umwelt kreierte das *Plank Experience*<sup>24</sup>: „Das Virtual-Reality-Spiel *Plank Experience* von Toast treibt das Phänomen der Trennung von Körper und Geist (*body/mind split*) ins Extreme.“<sup>25</sup> Im realen Raum wird ein Ventilator aufgestellt, der Wind erzeugt, und ein wackeliges Holzbrett liegt direkt vor dem Spielenden auf dem Boden. Mit einer VR-Brille betritt der Spielende nun einen virtuellen Aufzug in einem Hochhaus. Nach rasanter Aufwärts-Fahrt öffnet sich die virtuelle Türe in 160 Metern Höhe direkt über einer Skyline. Nur ein Holzbrett – wie ein Sprungbrett – ragt direkt vor ihm hinaus über den Abgrund. Während der Spielende in der VR-Umgebung dazu aufgefordert ist, den Aufzug zu verlassen und den Aufzug zu betreten, beginnt er im realen Raum ein simples Brett unter den Füßen zu ertasten. Auf diese Weise erfolgt eine Dopplung im virtuellen und im realen Raum: Weitere Sinne werden dadurch angesprochen, und der Grad der Immersion wird mit der zusätzlichen Erfahrung, eine wackelige Holzplanke zu betreten, unterstützt.

<sup>23</sup> Zum Zusammenhang von Immersivität und Interaktivität vgl. ebd., 21.

<sup>24</sup> *Plank Experience* (Toast Studio, 2016). Vgl. dazu J. Lohrer, I put the virtu in virtual: Virtuelle Wirkungskräfte auf dem Pfad der Tugend. Vortrag bei der Tagung Transzendierungen – Überschreitungen. Interdisziplinäre Erkundungen zu AR/VR, Frankfurt am Main 24.9.2021, in: <https://www.youtube.com/watch?v=InETSYrfeBM&t=2214s> (Download: 13.7.2022).

<sup>25</sup> Nori, Perception is reality (s. Anm. 18), 250.

Abb. 1: Das Plank Experience in der Ausstellung „Perception is Reality“ des Frankfurter Kunstvereins 2016 (Bild: N. Miguletz für den fkv).

Längst haben sich *Plank Fails* als eigenes Video-Genre auf den Internet-Plattformen etabliert. Sie zeigen, mit welch simplen Mitteln – eine hölzerne Identifikationsbrücke – sich die Menschen in ihrem Wissen und ihren Sinneseindrücken überlisten lassen. Das *Plank Experience* liefert gleichsam die *Virtual-Reality*-Variante zum bei Annette

Langner-Pitschmann als Beispiel angeführten gläsernen Steg über dem Gran Canyon, denn das beobachtbare Phänomen ist das gleiche: eine Diskrepanz von Wissen und sinnlicher Wahrnehmung.<sup>26</sup> Die Reaktion der Höhenangst ist beim *Plank Experience* nicht minder drastisch als beim Laufen auf einer gläsernen Brücke, die suggerierte Realität ist für das Gehirn hinreichend wahrheitshaltig, dass es in einen Warnmodus umschlägt. Das *Plank Experience* macht deutlich, dass der Körper sich einerseits in der realen Umwelt bewegt, andererseits sich diese durch die visuellen Eindrücke ebenfalls verändert und erweitert. Hier überlagert sich das Erleben, das Gehirn lässt sich von den vorrangigen visuellen Reizen, die unmittelbar zu verstehen sind, leiten.

Der psychologisch vorgeschlagene Begriff des *alief* statt *belief*, der ein vorab aus Erfahrungen und Emotionen gebildetes Bauchgefühl bezeichnet, also ein responsives Muster auf einen Sinneseindruck, welches das Wissen des Moments überlistet<sup>27</sup> als eine Erweiterung zu der dualen Struktur von *faith* und *belief* – dem Glauben an etwas und dem Akt des Glaubens –, kann sich auch religionspädagogisch als weiterführend erweisen, um das Zueinander von Emotion und Kognition in medialen Lernumgebungen besser zu verstehen.

Auch am *Plank Experience* wird deutlich: Menschen „differenzieren zwar zwischen medial gemachten Erfahrungen und physischen; doch im virtuellen Raum gemachte positive und negative Erlebnisse [...] prägen sich ein und verkörpern sich“<sup>28</sup> – und zwar nicht notwendigerweise weniger, als wenn sie sich in einer präsenzgeprägten und wirklichkeitsgesättigten Umwelt ereignen. Tatsächlich können virtuelle Welten auch attraktiver wirken im Vergleich zu einer Welt, in der Dinge anstrengender, schwerer und mühsamer zu erreichen sind. Und so gilt das biologische Substrat des Menschen in der VR-Szene auch als Begrenzung, die es mit verschiedenen Mitteln zu überlisten gilt.

Mit einem dritten VR-Beispiel will ich schließlich die Möglichkeiten der Narration beschreiben:

<sup>26</sup> Vgl. den Beitrag von A. Langner-Pitschmann in diesem Band.

<sup>27</sup> Vgl. T. Gendler, *Intuition, Imagination, and philosophical Methodology*, Oxford 2011, sowie den ausführlich darauf Bezug nehmenden Beitrag von A. Langner-Pitschmann in diesem Band.

<sup>28</sup> Vgl. V. Pirker, *Religiöse Bildung im Kontext der Digitalität: Ein kritisch-konstruktiver Blick auf die Zukunftsrelevanz*, in: Norbert Brieden et al. (Hg.), *Digitale Praktiken*, Aschaffenburg 2021, 189–199, hier: 197.

## 2.2 Zum Beispiel: Goliath – Playing with Reality

Klara Pišonić hat in ihrem Beitrag darauf hingewiesen, dass VR in der Inklusion ein Hindernis für ihren Einsatz beispielsweise in pädagogischen Settings darstellen kann<sup>29</sup>: Die weitestgehende Reduktion der Adressierungsmöglichkeiten auf den Seh- und Hörsinn, mitunter auch den Tastsinn, verhindert, dass entsprechend in den Sinneswahrnehmungen eingeschränkte Menschen diese Medienumgebungen nutzen können. Jörg Lohrer brachte das hier kreativ ansetzende Beispiel der *Notes on Blindness* ein.<sup>30</sup> In dieser VR-Umgebung wird die Positionalität eines blinden Menschen nachvollziehbar gemacht, indem die Seherfahrung zunehmend reduziert und eine hervortretende Hörerfahrung induziert wird, begleitet von den Audioaufnahmen des Philosophen und Theologen John Hull, der diese Erfahrung durchlebt und auf Audiokassetten aufgezeichnet hat.<sup>31</sup>

Abb. 2: Die VR-Umgebung *Notes on Blindness* macht das Hörbare sichtbar (Bild: Arte360).

Als ein weiteres Beispiel für die Positionalität eines spezifischen Individuums wird schließlich das VR-Environment *Goliath – Playing with Reality* herangezogen, das mit dem *Venice-VR-Expanded 2021 Award* ausgezeichnet wurde.<sup>32</sup>

„Can you tell the difference between what is and isn't real?“ fragt die Stimme von Tilda Swinton zu Beginn einer Reise in einen tiefen

<sup>29</sup> Vgl. den Beitrag von K. Pišonić in diesem Band.

<sup>30</sup> Vgl. Lohrer, *the virtue in virtual* (s. Anm. 24).

<sup>31</sup> *Notes on Blindness* (Ex Nihilo, ARTE France, Archer's Mark, 2016).

<sup>32</sup> *Goliath – Playing with Reality* (Anagram, Floréal Films, 2021).

Blick nach innen in die autobiographische Story eines jungen Mannes, der eine Schizophrenie entwickelt und schließlich zunehmend in die Welt des Online-Gamings abtaucht.

Abb. 3: Die Umgebung beginnt sich aufzulösen (Screenshot: V. Pirker, *Goliath – Playing with Reality*, Official Trailer [Minute 00:10], <https://youtu.be/uiX0umyu8mU>).

Die VR-Umgebung ist sensationell strukturiert, teilweise unterhaltsam und mit kleinen Spielen, die den ganzen Körper ansprechen, sehr interaktiv, teilweise aber auch beklemmend. Ein bröckelnder Boden, viele Stimmen, die gleichzeitig im Kopf sprechen, übereinander stürzende Sinneseindrücke ebenso wie vollkommene Abgeschnittenheit übersetzen die psychische Unsicherheit und zunehmende Haltlosigkeit, die mit der psychischen Erkrankung einhergeht. Diese Erfahrungen können sehr unmittelbar nahegehen, daher unterstützt die durchgängig designte, nicht realistische Umgebung eine Distanzierung von der Story. Die titelgebende Figur kann nur im Zweikampf oder auch im Zwiespalt der Bekämpfung gehört und verstanden werden, die biblische Geschichte von David und Goliath im Hintergrund, die von der kleinen

Abb. 4: Die Erfahrung von Einsamkeit und psychischer Belastung wird in *Goliath – Playing with Reality* anschaulich inszeniert (Bild: Anagram).

Kraft gegenüber einer übermächtigen Gewalt erzählt, zugleich das Machtgefühl des Starken adressiert, welches auf einmal überraschend zerstäubt – eine Erfahrung, die mit Zuständen der Schizophrenie gemeinsam gedacht werden können.

Im VR-Experience *Goliath* tritt die Psyche als Verarbeitungsort von Körper und Reflexion in den Vordergrund. Hier lässt sich zumindest in Ansätzen eine spezifische emotionale Situation nacherleben, die nahezu einen Perspektivwechsel eröffnet.<sup>33</sup> Die interaktiven Elemente verschieben *Goliath* hin zu einem Spiel, das sich im offenen Feld zwischen *Serious Game* und Unterhaltung bewegt. Weitere starke Sätze, die sowohl *Virtual Reality* als auch die Schizophrenie thematisieren, gesprochen von Tilda Swinton: „Everything you see is just part of a game, everything you feel is real“ – also die Benennung der Differenz von Sehen und Fühlen, wobei das Fühlen (körperlich) angesiedelt, das Sehen als *Spiel-Ebene* identifiziert wird. Und schließlich der letzte Satz der Story in *Goliath*: „All realities are imagined – but the ones we share, endure.“ – „Alle Realitäten sind vorgestellt, aber diejenigen, die wir teilen, halten an.“

Wozu brauchen wir die erzählte Geschichte von *Goliath*? Mit einem klugen Storytelling werden die Spielenden immersiv mitten hinein in eine Situation gezogen, die ihnen anderweitig nicht zugänglich wäre. Im Zwischenraum von Immersion und Spiel gelingt hier

---

<sup>33</sup> Ähnliches beschreibt Lohrer, *the virtu in virtual* (s. Anm. 24), zu der Erfahrung der VR-Situation des Anne-Frank-Hauses.

ein Nachstellen von psychischen Zuständen und besonderen Erfahrungsmomenten, die schockierend wirken können. Für ein Bildungsziel „Schizophrenie verstehen“ wäre das Spiel *Goliath* ein eher problematisch zu wertender Zugang, zumal zwar hohes Triggerpotential in der Erfahrung liegt, jedoch die spielerischen Elemente die Story eher dominieren. Zugleich versteht sich das Goliath-Team ausdrücklich als Bestandteil einer größeren Bewegung, die Aufmerksamkeit für mentale Gesundheit entwickelt, und hat das Spiel auch gemeinsam mit entsprechenden Partner\*innen diskutiert.<sup>34</sup> Das *Experience* zeigt Möglichkeiten auf, mit VR-Umgebungen einen Perspektivwechsel zu initiieren und so eine neue, andere Sichtweise in der Situation des subjektiven Erlebens einzunehmen.

### 3 Ausblick

Dieser Beitrag hat den Schwerpunkt auf zwei designte *Environments* gelegt, die rezeptiv genutzt werden können, um die Grenzen und Überschreitungen von Körper und Erfahrung auszuloten. Diese sind für eine religionspädagogische Anwendung weder gedacht noch konzipiert, sie würden sich allenfalls als Diskussionsfelder eignen – die Frage nach einer gesplitteten Körper- und Raumerfahrung im *Plank Experience* könnte ebenso wie die realitätsreflektierenden und biographisch ansetzenden Fragen von *Goliath* zu einem vertieften Austausch führen. Doch über die Beispiele hinaus regen die VR-Erfahrungen grundsätzlich dazu an, virtuelle, medial vermittelte Erfahrungswelten neu zu erkunden. Mit ihrem narrativen Ansatz in einer herausgeforderten psychischen Innenwelt ermöglicht die VR-Umgebung *Goliath*, andere Erfahrungen und Geschichten einzelner Persönlichkeiten in die Medialität einer solchen Umgebung zu übersetzen. Denkbar wäre ein solcher narrativer Weg auch für Gestalten der biblischen Überlieferung – die Reise der Rut oder des Jona, aber auch die Erfahrungen des Paulus böten Stoff für mögliche Grunderzählungen. Die Medialität war für das Christentum in seiner Tradition und Tradierung in vielerlei Hinsicht immer von hoher, ja grundlegender Bedeutung. Das Buch-Medium Bibel, die Bilder der Kunst, die architekto-

<sup>34</sup> Vgl. *Goliath*, Resources / Impact, in: <https://goliathvr.io/resources/> (Download: 10.6.2022).

nische Gestaltung, die Kirchenmusik können als medialisierte Gotteserfahrungen verstanden werden. Eine pauschale Medienkritik auch an den so artifiziell wirkenden VR-Umgebungen wäre theologisch mit gutem Grund fragwürdig – denn keineswegs beharrt das Christentum in Geschichte und Gegenwart auf einer Vorrangigkeit unmittelbarer, zwischenmenschlicher Interaktion.<sup>35</sup> Eine „virtuelle Dimension“<sup>36</sup> ist christlicher Religiosität und ihrer Erfahrbarkeit grundsätzlich zu eigen, nicht nur in der *communio sanctorum*, der Gemeinschaft der Gläubigen über Raum und Zeit hinweg.<sup>37</sup> Und der Gedanke einer die Welt durchschreitenden, virtuellen Ermöglichung der Selbst-Immersion ist dem Christentum auch in historischer Perspektive keineswegs fern. In die Vorgeschichten gehören beispielsweise die spirituell-educativ veranlagten Kreuzwege, die in einer überdeutlichen, empathischen Nachzeichnung einer pathischen Realität – dem Kreuzweg Jesu – die Anteilnahme am Leidensweg spirituell erfahrbar und teilbar machten. Mit seinen abgesteckten Schrittfolgen und Stationen zu Besinnung und Gebet ist ein solcher Weg formal gar nicht so weit von einem Storytelling mit immersiven Medien entfernt. Eine aktive spirituelle Rezeption setzt die Bereitschaft zur Selbst-Immersion voraus. Ein weiteres spiritualitätsgeschichtliches Beispiel für Immersion hat Antonio Spadaro mit den Exerzitien des Ignatius identifiziert:

„Whoever undertakes the Spiritual Exercises of St Ignatius is therefore clearly invited to immerse themselves in the biblical text in at least four ways: 1) by imagining themselves actually taking part in the scene, 2) by empathizing with the emotions of the characters, 3) by re-living step by step the events surrounding the mystery that they are witnessing and 4) by interacting with the different participants and surroundings.

At this point one thing becomes very clear: the experience of the Spiritual Exercises is not simply one of ‚interiorizing‘. The Exercises generate an interactive experience. The resulting depth

---

<sup>35</sup> M. Pirner, Techniken des Selbst: Religionspädagogische Anthropologie im Zeichen digitaler Virtualisierung, in: T. Schlag, H. Simojoki (Hg.), *Mensch – Religion – Bildung: Religionspädagogik in anthropologischen Spannungsfeldern*, Gütersloh 2015, 397–406, hier: 401.

<sup>36</sup> I. Nord, *Realitäten des Glaubens: Zur virtuellen Dimension christlicher Religiosität (Praktische Theologie im Wissenschaftsdiskurs 5)*, Berlin, New York 2008.

<sup>37</sup> Pirner, *Techniken* (s. Anm. 35), 405.

stems from the intensity of the relationships and from the interactions created during the contemplation.<sup>38</sup>

Mit dem im Beitrag gelegten Schwerpunkt auf die *Rezeption* ist die mediendidaktisch sicherlich vorrangige Dimension *Partizipation* in meinen Ausführungen zu kurz gekommen.

Medienproduktives Arbeiten (beispielsweise im Anlegen von Kirchenrundgängen, Erkundungsgängen, Vernetzung von 360-Grad-Bildern mit Informationen, die in VR, aber auch als AR zugänglich gemacht werden können, zum Beispiel mit *Actionbound*) bildet wichtige Kompetenzen: Hier geht es weniger um das Erfahren als um das Verstehen der Zusammenhänge in der Medienproduktion und dem eigenständigen, kreativen Erschließen von Inhalten, insbesondere aber auch um die Frage, wie die Ethik in ein Environment hineinkommt.

Das letzte Wort ist einem alten Interview mit Jaron Lanier entnommen, der als Vater der technischen Realisierung von *Virtual Reality* gilt:

„Die stärkste Erfahrung einer virtuellen Realität hat man, wenn man aus ihr herausgeht. Denn nach dem Aufenthalt in der Realität, die man selbst gemacht hat, mit allen Beschränkungen und der darin liegenden relativen Geheimnislosigkeit, erscheint einem die Natur wie Aphrodite persönlich. Man erblickt in ihr eine Schönheit von einer Intensität, wie man sie vorher schlicht niemals wahrnehmen konnte, bevor man etwas hatte, womit man die physische Realität vergleichen konnte. Das ist eines der größten Geschenke, das virtuelle Realitäten uns machen, ein neu gewonnener Sinn für die physische Realität.“<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> A. Spadaro, *The Challenges of Digital Culture*, in: E. Berg-Chan, M. Luber (Hg.), *Christentum medial: Religiöse Kommunikation in digitaler Kultur* (Weltkirche und Mission 11), Regensburg 2020, 70–84, hier: 82.

<sup>39</sup> J. Lanier, Was heißt „virtuelle Realität“?: Ein Interview mit Jaron Lanier, in: M. Waffender (Hg.), *Cyberspace: Ausflüge in virtuelle Wirklichkeiten*, Reinbek bei Hamburg 1993, 67–90, hier: 86, das Zitat verdanke ich G. Meyer, *Virtuelle Welten als Herausforderung für die Praktische Theologie*, in: A. Giercke-Ungermann / C. Handschuh (Hg.), *Digitale Lehre in der Theologie: Chancen, Risiken und Nebenwirkungen* (Theologie und Hochschuldidaktik 11), Berlin 2020, 47–66, hier: 58–59.