

Jesus 2.0 - Jesus als Sicherheits-Update?

lehr-reich

**Auch heute. notwendig ist eine
angemessene religiöse Sprachfähigkeit**

+rabs



von
Patrik Schneider

diesen Welten. Mit zunehmendem Alter - entsprechend der psychologischen Entwicklung - werden diese Spiele differenzierter, komplexer und binden Jugendliche vor allem durch interaktive online-An-

Jesus Christus im Bild eines Sicherheitsupdate zu beschreiben, hört sich nicht nur verrückt an, sondern wirkt für manche Ohren auch blasphemisch und respektlos. Irgendwie passt das nicht in unsere gewohnte Art und Weise über Religion und Gott zu reden. Jedenfalls nicht in die der Generation der heute über 40 Jährigen, die ohne Gameboy, Playstation und online-Spiele aufgewachsen ist.

So ging es offensichtlich auch einer Religionslehrerin, die im rpi-online Forum um den Rat von Kolleginnen bittet. Sie beschreibt, was ihre Schüler im Religionsunterricht rund ums Thema Schöpfung phantasieren. Ihre Schüler erzählen von der Evolution als großem PC-Spiel. Gott ist der Software-Entwickler, wir Menschen seine Spielfiguren. „Mehrere Level gibt's nicht, sonst wären wir bei der Reinkarnation.“ Es gibt eine Spielanleitung: die wichtigsten Regeln sind die Zehn Gebote. Die Gebete der Menschen werden als Hotline beschrieben. Leider erweist sich die Konstruktion des Spieles als mit diversen Fehlern behaftet, wie die Geschichte erwie: Schreckliche Kriege entstehen, Naturkatastrophen wie Hochwasser zeigen die Mängel der PC-Spiels: Deshalb bessert der Schöpfer nach - und konstruiert ein Sicherheitsupdate: Jesus 2.0. Sein neues Programm, das den

Spielverlauf erheblich verbessern soll, heißt schlichtweg: Liebe. Damit soll das Spiel besser und produktiver werden.

Die Schüleräußerungen führen die Lehrerin in einen inneren Konflikt: Sie empfindet die Art und Weise, wie die Schüler im Unterricht über und von Gott sprechen, fragwürdig und irgendwie pietätlos. Die Lehrerin befürchtet zudem, dass die klassischen Traditionen wie Feiertage auf der Strecke bleiben.

Die pädagogische Herausforderung: Es besteht die Gefahr, dass wir das, was unserer eigenen (Frömmigkeits)Vorstellung fremd erscheint, abwerten oder nicht gelten lassen. Schüler werden stigmatisiert, weil ihre Äußerungen nicht unseren gelerten und lieb gewonnenen Vorstellungen entsprechen. Es könnte auch anders gehen: Die uns fremd gebliebene Sprach- und Vorstellungswelt der Schüler rücken in den Mittelpunkt des Lernprozesses. Aufgabe des Lehrers ist es dann, diese Welt übersetzen zu helfen.

Neue mediale Wirklichkeiten aus PC- und Programmierwelten erzeugen neue Sprachbilder und verrücken die altbewährten und uns vertrauten. Erst seit 1989 gibt es Spielkonsolen und online-Spiele. Heute begegnen Kinder im Grundschulalter schon

wendungen. Sind die ersten kindlichen Spiele, z. B. Gameboy oder Nintendo, noch rein individuell und auf Ablenkung von Langeweile konzipiert, werden die Spiele mit zunehmenden Alter komplexer und schaffen durch Virtualität und Interaktivität an vernetzten Rechner neue jugendliche Subkulturen (z. B. Counter strike, Sims). Dass diese apokalyptisch anmutenden Phantasiewelten auch die religiöse Ausdrucksweise beeinflussen, ergibt sich fast von selbst. Die Frage ist nur, ob wir das zulassen und wie wir das bewerten. Denn wir sind mediale Analphabeten, was diese Sprache der Kids angeht.

Da erweist sich aber bei genauerem Hinsehen, dass die heutige Generation nichts anderes tut, was Generationen vor ihnen auch schon taten: Sie entwickeln ihre eigene religiöse Sprache mit den hinlänglich bekannten Fehlern. Und dazu brauchen sie, wie andere Generationen auch, Menschen, die sie unterstützen. Aber wie? Sprachbilder und Symbole gehören zur religiösen Sprache, um das Unsagbare und das Geheimnis der Transzendenz irgendwie auszudrücken. Schon die Paradieserzählung (Gen 3) stellt eine bildhafte Kulisse dar. Das Neue Testament endet mit dem Bild eines neuen Himmels und einer neuen Erde (Apk 21). Himmel und Hölle waren

5

lehr-reich
Jesus 2.0





Bilder, die die Menschen Jahrtausende begleiteten. Bei genauerem Hinsehen spiegeln sich in oben beschriebener PC-Phantasie zwei typische Grundhaltungen und -muster, die Menschen seit sie über Religion und Glauben mit Bildern nachdenken, verleiten (a) und begleiten (b):

a) Der naturalistische Fehlschluss:

Scholastisch geübte und versierte Theologen und Philosophen kennen die Lehre der ‚analogia entis‘: Die Unähnlichkeit zwischen Bild und Realität ist in der analogen Aussage immer größer als die anzunehmende Ähnlichkeit. Religiöse Sprachbilder bedürfen dieser Einschränkung und sind deshalb hermeneutisch auszulegen, würde

der an der Moderne geschulte Denker sagen. Zudem ist jede christliche Auslegung von Bildern personal angelegt. Der trinitarische Gott ist kein Deus ex Machina, sondern personales Geschehen. Auch die klassischen Bilder wie Himmel und Hölle, Paradies sind deshalb personal zu erschließen.

Die Schüler in unserem Beispiel machen nichts anderes, wie Generationen vor ihnen: Mechanistische Logik wird 1:1 auf personale und geistige Wirklichkeit übertragen. Dies im Sinne der ‚analogia-entis‘ zu entlarven und auf eine personale Dimension zu transformieren, kann als erste begleitende und pädagogische Aufgabe benannt werden. Denn die Entwicklung religiöser Sprachfähigkeit braucht genau sol-

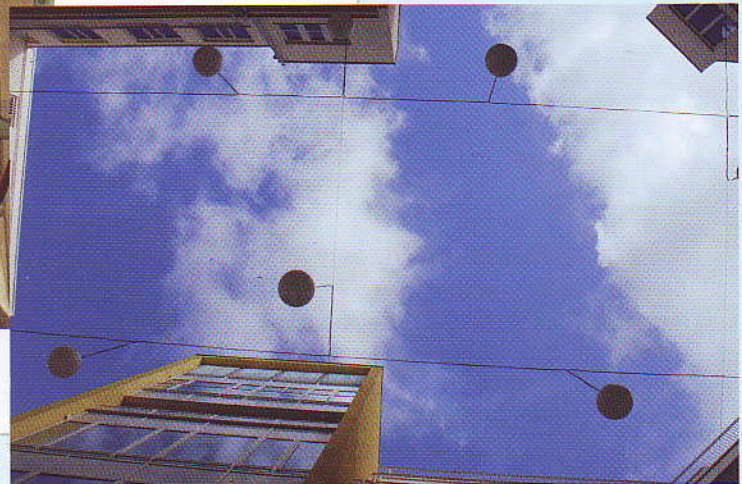
che Kompetenz – und die lässt sich herrlich an der Dechiffrierung von PC-Phantasien durchbuchstabieren und aneignen.

b) Religiöse Sprache als Sicherheitsabfrage: Das Bekenntnis, ‚...pro nostram salutem‘ gehört zum wesentlichen Kern des christlichen Glaubens. Die Suche nach einer personalen Lebensgewissheit durch eine transzendente Macht begleitet die gesamte Theologie- und Frömmigkeitsgeschichte. Deshalb ist die Rede und Vorstellung von Jesus als Sicherheitsupdate gar nicht so verrückt und abwegig, wie es uns heute religiös Sozialisierten auf den ersten Blick erscheinen mag. Die Verbindung zwischen Gott und den Menschen wurde immer unter dem Sicherheitsaspekt bedacht. Die Theologiegeschichte ist eine einzige Fundgrube der offenbar menschlichen Urfrage:

‘Wie finde ich einen gnädigen Gott?’

Dass religiöses Nachdenken zutiefst auf die personale Selbstvergewisserung angelegt war und ist, bleibt zu erschließen. Das ist die zweite pädagogische Herausforderung. Eine religionspädagogische Chance? Die angemessene Rede in der PC-Sprache bedarf einer entsprechenden religionspädagogischen Begleitung und Aufarbeitung. Eine konstruktivistisch orientierte Religionspädagogik kann dazu helfen. Jede Generation setzt sich mit den sozialen und damit auch den religiösen Konstrukten vorangegangener Generationen auseinander, reibt sich daran und verändert sie





weiter. Nach dem III. Reich wurde die Rede vom Heiland in der deutschen Sprache äußerst zweifelhaft. Drei Folgen ergeben sich daraus:

a) Die quasi religiösen PC-Konstrukte sind vom Lehrenden ernst zu nehmen. Wer täglich mit PC-Spielen umgeht, dem können, wenn er sich mit der Botschaft des Unterrichts ernsthaft auseinandersetzt, genau solche religiöse Phantasien kommen. Zwei Welten, die PC-Phantasiewelt und religiöse Kulturvorstellungen treffen zusammen, vermischen und verdichten sich. Somit entsteht eine neue religiöse Lernlandschaft, die nicht sanktioniert oder abgewertet werden darf. Es ist Aufgabe des Lehrenden, sich in die Welt ihrer Lernlinge entrücken zu lassen.

b) die PC-Bilder gilt es einmal im Sinne der Logik des naturalistischen Fehlschlusses zu dekonstruieren – d. h. den enthaltenen Denkfehler offen zu legen und die Sicht auf eine komplexere Leseart durchzubuchstabieren. Erlösung als Vorstellung eines algorithmisch angelegten Sicherheitsprogramms ist als mechanistisch verkürzt zu hinterfragen oder zu dekonstruieren. Auch die herkömmlichen, uns vertrauteren religiösen Bilder, wie das Paradies, Auferstehung, Himmel oder Hölle, entsprechen apersonal oder mechanistisch reduziert nicht einer erwachsenen religiösen Ausdrucksfähigkeit.

c) Die PC Bilder sind von ihrem Sinngehalt im Horizont der uns bekannten und traditionellen Reden von Gott einzuordnen und zu rekonstruieren. Um es mit dem Kleinen Prinzen zu sagen: Das Eigentliche ist unsichtbar. Die Schüler drücken inhaltlich in ihrer Lernlandschaft dieselben religiösen Sehnsüchte und Grundfragen aus, die Generationen vor ihnen in ihrer Sprache und ihren Denklanschaften sagten. Das Bild vom Jesus-Update eignet sich, die Suche nach Heilsgewissheit als generationsübergreifende existenzielle Lebensfrage zu entdecken, die eng mit der Rede von Gott verbunden war und ist. Jesus, der Held der Liebe (E. Fromm), schuf eine Gegenbewegung, die in den urchristlichen Gemeinden tatsächlich neue soziale Verhältnisse schuf: Ein neues Lebensprogramm. Am Tisch des Herrn saßen Reiche und Arme gleichberechtigt (1 Kor 3). Getaufte Sklaven werden zu gleichrangigen Brüdern ihrer ebenfalls getauften Herren (Philemon). Das urchristliche Lebensmodell als konsequentes Liebesprogramm unterscheidet sich qualitativ von den sagenumwobenen Legenden der Levelkämpfer und Abenteuerhelden.

Als Fazit lässt sich festhalten: Die heutige Generation der Lehrenden sollte die Lernlinge unterstützen, eine angemessene religiöse Sprachfähigkeit zu entwickeln, um

ihre eigenen Bilder und Konstrukte richtig zu deuten und zu lesen. Deshalb dürfen ihre Konstrukte nicht gleich als verrückt abgetan werden. Bei näherem Hinschauen und Einlassen erweist sich nämlich die PC-Lernlandschaft als gar nicht mehr so fremd und entrückt. Sie wird dann zum Zündstoff im Unterricht, wenn diese Lernlandschaft mit der religionspädagogischen Lesebrille genauer und tiefer erschlossen wird. Jede Generation sucht sich ihre Symbole – die Frage ist, wie sie damit umgeht und ob sie an die religiöse Sprachfähigkeit früher Generationen anschließen lernt. Dazu muss der Lehrende zu ihnen rücken.



Patrik Schneider

ist Dipl. Theologe
www.patrikschneider.de

schneiderpatrik@aol.com