

Hinter den Spiegeln – und doch so nah

Veränderte kommunikative Rollen gestalten – eine Herausforderung an alle gesellschaftlichen Akteure

Bernd-Michael Haese, Kiel

1. *Das Bild mit den Spiegeln*

Welche Assoziationen lösen die Wörter „Hinter den Spiegeln“ bei Ihnen aus? Sind Sie ein Literaturkenner oder eine Literaturkennerin und denken zuerst an Lewis Carolls Geschichte der kleinen Alice „Through the Looking Glass“ oder sind Sie bibelfest und Ihnen fällt als erstes 1. Korinther 13,12 ein: „Wir sehen jetzt durch einen Spiegel ein dunkles Bild; dann aber von Angesicht zu Angesicht.“ Oder sind es noch ganz andere Assoziationen, die in Ihnen aktiv werden, etwa das Bild des morgendlichen Anblicks im Bad, das ja nicht immer zufriedenstellend ausfällt, weil es so unbarmherzig die Realität wiedergibt in einer Art alltäglichem Schneewittchen-Motiv. Vielleicht denken Sie auch zuerst an den Computerbildschirm als narzisstischen Spiegel, der das Selbstwertgefühl derer, die vor ihm sitzen vordergründig stärkt, aber beim Ausschalten der Maschine eine schwache Persönlichkeit zurücklässt.

Jede dieser Assoziationen geht auf ihre Weise davon aus, dass sich hinter den Spiegeln, also auf unser Thema bezogen hinter den Bildschirmen der modernen Kommunikationswelt eine andere Welt auftut, die unbekannt, verlockend, Angst einflößend, süchtig machend, verblendend oder in die Wahrheit führend ist. Auf jeden Fall steht diese Welt hinter den Spiegeln in einem schwierigen Verhältnis zu unserem normalen Leben: Sie ist „nicht echt“, nicht oder noch nicht wirklich; was sich dort abspielt, ist virtuell. Virtuelle Dinge sind in der Regel negativ konnotiert: bloße Phantasie, Spinnerei, Wunschvorstellung – alles, aber eben nicht das Leben, in dem man – am besten mit beiden Beinen – stehen sollte. Virtuelle Dinge lenken vom Eigentlichen ab, und sie sind tendenziell unheimlich. Ich vermute, dass sich auch im Zeitalter, in dem über 60% aller Bundesdeutschen im Internet sind und durchschnittlich 45 Minuten täglich dort verbringen, das Internet und der Computer also so alltäglich wie das Zähneputzen geworden sind, immer wieder so oder so ähnlich geurteilt wird. Aus dem dienstbaren Geist Computer wird eben doch noch ab und zu der Computer, das unbekannte Wesen – und das nicht nur, wenn wieder einmal kryptische Fehlermeldungen eine Neuinstallation erfordern.

Ich bleibe noch für einen Moment bei diesen Bildern, weil ich mit ihrer Hilfe gleich ein paar Dinge klären kann, wenn es um veränderte kommunikative Realitäten und die damit verbundenen Herausforderungen für die gesellschaftlichen Akteure geht. Dabei habe ich verständlicherweise besonders die Kirche bzw. kirchliche Zusammenhänge im Blick. Damit habe ich unter der Hand die erste Grundlage meiner Ausführungen genannt: **Kirche ist so ein gesellschaftlicher Akteur, so ähnlich wie das Wirtschaftssystem, das staatliche Ordnungssystem oder das Wissenschaftssystem. Nur im Dialog und in der Aufgabenteilung mit den anderen gesellschaftlichen Systemen kann die Kirche eine positive Wirkung auf die Gesellschaft insgesamt haben.** Auch umgekehrt gilt ein Zusammenhang: So wie sich die Politik, Wirtschaftsunternehmen, Bildungsträger und andere gesellschaftliche Akteure den Herausforderungen durch die neuen Kommunikationsweisen stellen und größtenteils mit Erfolg gestellt haben, so muss es auch die Kirche bzw. die

Kirchen tun, sie spielen nicht nach anderen Spielregeln, auch wenn das Produkt, das sie vertreiben, ein völlig anderes ist. Nur um Missverständnissen vorzubeugen, ich meine in diesem Zusammenhang das Gesamtsystem Kirche als Kommunikationssystem des Evangeliums, das nicht allein durch die Einrichtungen der Institution Kirche gebildet wird, also Kirchenämter, Synoden, Kirchenvorstände oder Dienste und Werke, Pastorinnen und Pastoren, es ist nicht die Amtskirche, sondern, um es mit einem Ausdruck aus einer der konstituierenden Schriften, dem Augsburger Bekenntnis zu sagen: die *communio sanctorum*. Damit sind nun nicht die im landläufigen Sinne Heiligen gemeint, also St. Florian oder ähnliche, sondern alle, die durch die Taufe geheiligt sind – alle Getauften bilden nach evangelischem Verständnis die Kirche. Als Kirche mit gesellschaftlicher Wirkung agieren also sowohl die dazu besonders ausgebildeten und berufenen Menschen, sondern grundsätzlich jeder getaufte Christ. Dieses als kirchentheoretische Vorbemerkung.

Zurück zu den Spiegelbildern:

Bei Lewis Carroll ist das, was seine Protagonistin Alice auf der anderen Seite des Spiegels erlebt, nicht nur eine Verkehrung der normalen, gewohnten Welt. Vielmehr vermischen sich die üblichen Zusammenhänge der Dinge mit den überraschenden und immer wieder unvorhersehbaren logischen Kapriolen, die Carroll seine Figuren vollziehen lässt. Eine Welt, die lediglich eine Umkehrung wäre, könnte Alice noch logisch bewältigen, aber eine, in der sowohl Vertrautes als auch völlig Absurdes durcheinandergelassen, verwirrt Alice und belustigt sie teilweise, macht sie aber auch ratlos und manchmal ein wenig frustriert. Ganz ähnlich mag es Nutzerinnen und -nutzern gehen, die nicht nur die Oberfläche des Internet als praktisches Instrument benutzen, sondern tatsächlich die Welt dahinter, den Cyberspace entdecken. Manche Regeln gelten dort, manche aber eben gar nicht. Es gehört zu den Herausforderungen, sich in diesen Zusammenhängen orientieren und bewegen zu können oder gar – das ist das wünschenswerte Ziel – selbst diese Regeln aufstellen und verändern zu können. Erst dann bereitet diese Welt hinter den Spiegeln, hinter den Bildschirmen, mehr Lust als Frust.

Doch alleine der geübte Umgang mit Email und Online-Shopping versetzt einen noch nicht in die Welt hinter den Spiegeln. Die statistische Aufschlüsselung von Internetaktivitäten zeigt, dass die meisten Nutzerinnen und Nutzer bei ihren Onlineaktionen weitgehend **vor** den Bildschirmen bleiben und auf die bekannten Regeln bauen. Wir sagen dem Computer, wo wir hinwollen, bezahlen und bekommen die Fahrkarte. Und diese Fahrkarte ist kein Cyberticket, keine virtuelle Fahrkarte, sondern eine, die noch im Zug entwertet wird. Auf einem Onlineticket steht das schöne Wort aus mechanischen Zeiten „Zangenabdruck“. In der weit überwiegenden Zahl der Fälle möchten wir nach dem e-shopping ein paar Tage später das reale Produkt im Tausch gegen unser halbwegs reales Geld in den Händen halten.

Dieser große Bereich von **Dienstleistungen im Internet** spielt sich – um im Bild zu bleiben – noch **vor den Spiegeln** ab. Die Auswirkungen auf die Gesellschaft bleiben weitgehend im ökonomischen Bereich und sind eigentlich nicht weiter dramatisch, sieht man einmal von der Schnelligkeit ab, mit der sich die Technik verbreitet hat. Man kann natürlich zu Recht beklagen, dass der persönliche Kontakt etwa zwischen Verkäufer und Käufer, zwischen Anbieter und Kunde weiter abnimmt, aber diese Tendenz ist nicht neu und **kein Effekt der Virtualisierung sondern der Automatisierung**. Die ersten Tankstellen mit Selbstbedienung haben den gleichen Effekt gehabt. Ähnliches kann man für die Informationsrecherche sagen, die einen Löwenanteil der Internetnutzung darstellt: Sie ist atemberaubend umfassend und noch dazu multimedial, sie hat Auswirkungen auf die Art, wie wir Informationen managen, aber sie ist eigentlich noch kein wirklicher Paradigmenwechsel.

Zusammenfassend halte ich fest: Ein großer Teil der Handlungen, die wir im Internet vollziehen, ist weniger Ausdruck einer Medienrevolution, sondern einer atemberaubenden Optimierung bekannter Muster aus früheren Epochen. Dass die Grenzen ausgesprochen fließend sind, liegt in der Natur des Gegenstandes Internet, das eben die Fähigkeit hat, nahezu alle bisher bekannten Medien in sich aufzunehmen und deren Funktionen zu übernehmen (Stichwort Medienkonvergenz). Wir bewegen uns also meistens auch im Internet in einer einigermaßen vertrauten Welt, wenn wir den Umgang mit Email und Browser einmal gelernt haben, wir sind eigentlich noch nicht hinter den Spiegeln, in der Welt, auf deren fascinös und tremendum uns Lewis Carrolls Geschichte von Alice hinter dem Spiegel weist.

Das Bild des Spiegels, das Paulus im Korintherbrief bemüht, bezieht sich auf die Fähigkeit des Erkennens, besonders die vollständige Erkenntnis Gottes, die uns im irdischen Leben nun einmal nicht vergönnt ist. Denn jedes Zeichen und jede Rede – und seien sie noch so prophetisch und noch so vom Heiligen Geist gegeben – bedürfen der Interpretation, um sie zu verstehen. Damit werden sie mittelbare Offenbarungen, keine direkten; mittelbar – auf ein Medium angewiesen – auf Medien angewiesen. Sprache selbst als symbolische Kommunikation ist auf Interpretationsprozesse angewiesen, welche die Kommunikation so leistungsfähig, aber auch so störanfällig machen. Die frühe Utopie der Cyberfreaks von einer unmittelbaren, zeichenlosen Kommunikation im Cyberspace wird Utopie bleiben, nicht, weil wir unsere Technik nicht leistungsfähig genug werden könnten, sondern weil die Konstitution des Menschen selbst sich in – im wahrsten Sinne des Wortes unvorstellbarer – Weise ändern müsste.

Mit diesem Satz des Paulus, dass wir als Menschen nur schemenhaft erkennen, ist auch jede versuchte Theologisierung des Internet und des Cyberspace selbst zurückzuweisen. Dem unbegrenzten, keine Zeiteinteilung kennenden, unendlichen Internet wurden diese quasi-göttlichen Attribute zugewiesen, manchmal aus Begeisterung für die ungeahnten Möglichkeiten des neuen Mediums, manchmal schlicht aus dem verständlichen, aber dennoch falschen Bedürfnis, das Göttlichkeit erklären und benennbar machen zu wollen. Aberglauben und Pseudowissenschaft waren immer schon die benachbarten Gegenspieler der Theologie. Die Vergöttlichung ist im übrigen eine typische gesellschaftliche Reaktion auf neue Medien und wurde beispielsweise auch der Photographie kurz nach ihrer Erfindung ebenfalls zugeordnet.

Je nach Einschätzung mag man das Internet pessimistisch als Grab der menschlichen Erkenntnisfähigkeit oder idealisierend als ungeahnten neuen Wissenshorizont, als „Noosphäre“, wie Marshall McLuhan das genannt hat, ansehen – der göttlichen Wahrheit kommen wir damit nicht näher als mit jeder anderen Hervorbringung, derer wir fähig sind. Aber auch umgekehrt gilt: Wir entfernen uns auch nicht von dieser Wahrheit. Wir haben die Verpflichtung, die neuen Kommunikationsweisen schlicht auf ihre Funktionalität zu prüfen, nicht aber theologische Radikalzweifel am Internet zu pflegen. Auch das ist eine unmittelbare Folge des protestantischen Kirchenverständnisses: Die Form und die Struktur hat keine eigene Dignität, entscheidend ist allein, welche Einrichtungen am besten geeignet wären, das Evangelium zu verkünden und die Sakramente zu verwalten.

Kommen wir zur Bespiegelung wie es Königinnen manchmal im Märchen machen oder der Narziss im Mythos. Dieses Bild berührt viele Kritikpunkte, die mit der zunehmenden Nutzung des Computers und des Internet laut geworden sind. Drohende Gefahren der neuen elektronischen Kommunikation sind demnach die Entpersonalisierung und damit der Verlust eines Partners, unter Umständen auch widerständigen Dialogpartners. Der Computer bestätigt

nach dieser Sichtweise das Bild von einem Selbst, das man gerne haben möchte und verhindert die Auseinandersetzung mit den nicht gelungenen, ungeliebten Anteilen der Persönlichkeit, anstatt sie zu bewältigen. Der wahre Kern daran ist, dass der Computer und das Internet tatsächlich narzisstische Erfahrungen begünstigen: Wer das letzte Level des Adventuregames geschafft hat, wird auch den Rest der Welt besiegen. Viele Kommunikationsmodi am PC und im Internet spielen mit der Wirkung und der Wichtigkeit der eigenen Person. Die Ausstaffierung des Avatars in Second Life kostet einen locker die ersten zwei Stunden. Eines der beliebtesten Spiele für Konsolen und PCs bei Jugendlichen ist das Karaoke-Spiel „Singstar“ - jeder und jede ist ein Star und singt und tanzt wie die Idole in VIVA oder MTV. Blogger spielen mit der Darstellung ihrer Person und den Erlebnissen, die sie anderen darlegen. Die Lust an der manchmal schon ans Exhibitionistische grenzenden Darstellung der eigenen Person und der eigenen Befindlichkeit entsprechen narzisstischen Charakterstrukturen. Besorgniserregend wird es dann, wenn aus der narzisstischen Episode – sei sie nun biographisch bedingt oder eine regressive Phase – eine chronische Sache wird: Wenn die Wirklichkeit vor den Spiegeln trostlos ist, kann der Lebensmittelpunkt hinter die Spiegel verlegt werden, die Welt insgesamt wird aus den Augen verloren. Man dort auf den Reisen durch den Cyberspace stranden, gar keine Frage. Es ist nur zu simpel gedacht, diese Erscheinungen monokausal auf Computer und Internet zu beziehen: Die Rede vom neuen Sozialisationsstyp Narziss machte in den Humanwissenschaften schon die Runde, bevor der PC auf den Markt kam, sie sind also nicht dessen Folge. Wohl kann man konstatieren, dass Menschen im Gegensatz zu früheren Epochen insgesamt narzisstischere Züge zeigen, dieses muss man aber sachlicher Weise mit einem ganzen Bündel von veränderten soziologischen Bedingungen in Verbindung bringen.

Alle Medien insgesamt sind grundsätzlich geeignet, Realitätsfluchten zu unterstützen – denken Sie an die „Unendliche Geschichte“ – ein hoch gelobtes Buch. Sicher ist der Computer aufgrund seiner Interaktivität, aufgrund seiner Fähigkeit, „Partner“ sein zu können, ein ausgesprochen dankbarer Fluchthelfer. Dennoch sollte man kritisch gegenüber etablierten Medienwertungen bleiben und nicht dem PC ankreiden, was man bei anderen, dem gesellschaftlichen Bildungsideal seit längerem zugeordneten Medien gutheißt: Wer im Buch versinkt, tut etwas für seine Bildung, wer am PC die Zeit vergisst, droht emotional zu verkrüppeln und seine Wirklichkeit zu verlieren. So einfach ist die Zuordnung nicht.

2. ... – und doch so nah

Nun heißt das Thema heute morgen hinter dem Gedankenstrich aber auch „und doch so nah“, womit auch wieder verschiedene Dinge gemeint sein können.

Es kann zum einen gemeint sein, dass wir uns – wahrscheinlich ohne es zu merken – immer schon ein wenig in der virtuellen Welt hinter den Spiegeln tummeln, sobald wir sogenannte Cybermedien benutzen. Ich sagte schon, die Grenze ist nicht so scharf zu ziehen, wie man das von früheren Medien noch sagen konnte: Im Fernsehen las man keine Zeitung und führte keine Diskussionen – das ist im Internet aber genau der Pfiff, dass man alles das und noch viel mehr tun kann.

Ich erwähnte schon die Informationssuche im Internet, ich nenne diesen Bereich gerne die Litfasssäulen-Funktion des Internet. Das Internet als ungemein schnelles, aktuelles und vor allem preisgünstiges Informationsmedium *über* das Unternehmen, *über* die Kirche oder was auch immer ist zwar inzwischen unersetzlich, aber es bildet an sich noch keine neue Unternehmens- oder Kommunikationskultur. Daraus alleine resultiert noch keine veränderte gesellschaftliche Praxis, wie mit Informationen umgegangen wird. Auch früher haben

Unternehmen ihre Kunden im eigenen Interesse mit Informationen versorgt und ihnen Unternehmenszeitungen zukommen lassen. Ich erinnere mich an eine regelmäßige Druckschrift eines Modellbahnherstellers, die uns regelmäßig ins Haus geschickt wurde, als ich etwa acht Jahre alt war. Das wird in aller Regel nun über das Internet erledigt, und inzwischen auch im kirchlichen Bereich mit hoher Professionalität. Keine Gemeinde ohne Webseite, erst recht nicht die Landeskirchen und natürlich nicht die EKD.

Auswirkungen auf die Informationskultur haben die neuen Medien aber erst dadurch, dass das entscheidende Merkmal des Internet, seine **Interaktivität**, ins Spiel gebracht wird. Damit wird ein erheblicher Schritt hinter den Spiegel gemacht, denn durch die prinzipielle Öffnung des Rückkanals im Internet entsteht ein neuer, vorher nicht möglicher Kommunikationsraum. Jeder Empfänger ist immer auch potentieller Sender – das ist Internet. Dessen veränderte Regeln sind auch in der Internetgesellschaft im Jahr 2007 noch keineswegs Standard. Vergleichen Sie mal die Webseiten von ihren Stromanbietern, dem Hersteller Ihres Fernsehers oder ihrer Waschmaschine, ihres Telefonanschlusses und auch ihrer Kirche, wie schnell Sie auf eine Möglichkeit stoßen, mit Personen des Unternehmens selbst Kontakt aufzunehmen. Wenn Sie können, vergleichen Sie auch, was dann passiert: Bekommen Sie ein Formschreiben oder bekommen Sie Kontakt mit einem Mitarbeiter/einer Mitarbeiterin, der oder die tatsächlich zu Ihrem Anliegen etwas zu sagen hat? Im Jahr 1999 schaffte es ein Buch der professionellen Onlineszene im Web und später auch im Druck in die Top Ten der Wirtschaftsliteratur, das die entscheidenden Veränderungen des Internet auf die Kommunikationskultur von Organisationen in Form von 95 Thesen darstellte. *The Cluetrain Manifesto: The End of Business as Usual*. Die erste These bringt es auf den Punkt: „Markets are conversations.“ Gespräche finden zwischen Menschen statt, sie sind idealerweise nicht an Hierarchien und überkommene Regeln gebunden, sondern dem direkten Austausch verpflichtet. Menschen wollen bei Bedarf mit dem Chef einer Organisation oder anderen Entscheidungsträgern sprechen und sich nicht durch Abteilungsleiter-Etagen quälen – flache Hierarchien und direkter Kontakt sind gefragt, nicht „Augenhöhe“ oder ähnliche Konstrukte des alten Business. Versuchen sie mal, Ihren Bischof oder ihre Bischöfin kurzfristig zu sprechen oder eine Antwort per Email zu bekommen, dann haben Sie eine Vorstellung davon, wie real die neuen Kommunikationswege in den Kirchen sind. Natürlich muss man konzedieren, dass Thesen, insbesondere 95 – wer wüsste das besser als die protestantischen Kirchen – immer als Maximalforderungen für das Idealbild formuliert sind. Glücklicherweise erfüllen auch andere große Unternehmen dieses Lackmustest nicht, nicht nur die Kirche, auch wenn dieses Ziel gerade für sie ausgesprochen passend, theologisch und kirchentheoretisch richtig ist.

Der Vortrag gestern von Herrn Gerdemann hat aber noch auf ein anderes Defizit aufmerksam gemacht, welches das kirchliche Internetengagement auszeichnet. Ich bezeichne das als „die missionarische Verkürzung“: Geradezu ein klassisches ekklesiologisches Missverständnis wiederholt sich in 95% aller kirchlichen Webseiten, die nach der Maxime „Was hat die Kirche der Welt mitzuteilen?“ Was allerdings weitgehend bis völlig ausgeblendet bleibt, sind die Auswirkungen auf die unternehmensinterne Kommunikation: Hat Kirche denn keine corporate identity wie IBM? Lohnt es sich nicht, die vorhandenen Kompetenzen und das Wissen aller, die in der Kirche arbeiten, zu bündeln? Mir ist gestern spontan die Frage gekommen, ob es nicht an der Zeit sei, ein Church-Jam zu veranstalten – ausdrücklich mit den ersten 24 Stunden des Meckerns verbunden, aber dann hoffentlich konstruktiv. Meines Erachtens ist dieses ein fehlendes Element der derzeitigen Strukturreformen in den evangelischen Kirchen und auch der kirchlichen Internetarbeit.

Auf der anderen Seite könnte mit dem Statement, dass die Welt hinter den Spiegeln so unerwartet nah ist, auch noch eine viel grundsätzlichere Beziehung der beiden Seiten gemeint sein: **Virtualität ist so selbstverständlich ein Teil des menschlichen Daseins, dass die Welt hinter den Spiegeln nicht eigentlich fremd und furchteinflößend, sondern vielmehr sehr menschlich ist und daher vertraut sein sollte.**

Der Charakter von Virtualität kommt dort besonders deutlich zum Tragen, wo im Internet nicht der Service-Gedanke und nicht die reine Informationsrecherche im Vordergrund steht, sondern überall da, wo mittels des Computers und des Internet Menschen frei, spontan und gleichberechtigt miteinander kommunizieren. Diese Kommunikation wirkt handlungsorientierend, sinnvergewissernd und sinnstiftend. Dabei bitte ich um ein weites Verständnis dieser bedeutungsvollen Begriffe: Sinn wird nicht nur durch große und beispielhafte Akte der Menschlichkeit gestiftet oder in schweren Lebenskrisen, sondern sehr wohl auch in anderen, die Humanität des Menschen hervorbringende Akte: Freude, Zufriedenheit, Solidarität, Spiel, Humor und dergleichen mehr.

3. *Virtualität ist menschlich*

Virtualität ist kein ergänzender Modus des menschlichen Lebens neben anderen, der sozusagen zur lebensnotwendigen Erkenntnis ein superadditum besonderer Qualität darstellt, sondern Virtualität *ist* menschliche Erkenntnis und Sinnggebung überhaupt. Ohne Virtualität gibt es kein Erkennen und damit auch keine Wirklichkeit.

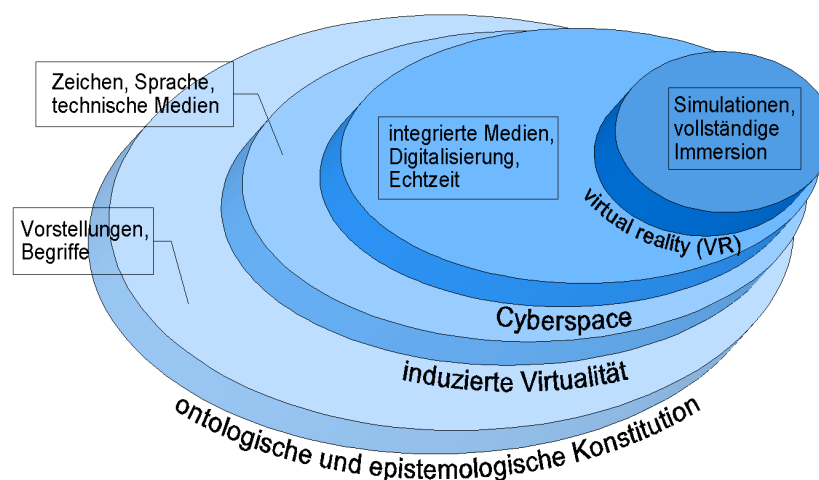
Ich zitiere David Deutsch, wissenschaftlicher Grenzgänger zwischen Physik und Philosophie aus Israel, der den grundlegenden Sachverhalt treffend beschrieben hat: „Biologisch gesprochen ist die Simulation der Umwelt in der virtuellen Realität charakteristisch für das Überleben der Menschheit. Sie ist der Grund dafür, dass es den Menschen gibt. Die ökologische Nische, die Menschen besetzen, hängt genauso unmittelbar und absolut von der virtuellen Realität ab wie die der Koalabären von Eukalyptusbäumen.“ (Deutsch, 1996, 136)

Die Fähigkeit, sich einen Säbelzahn tiger vorzustellen, bewahrt davor, ihm zum Opfer zu fallen. Ganz modern: Einen Jumbojet im Simulator auch mit einem Triebwerk landen zu können, bewahrt unter Umständen ein paar Hundert Menschen vor dem Tod. Ihre kritischen Gedanken ohne ich und spreche sie aus: Die gleiche Einrichtung ermöglicht es auch zu lernen, einen Jet in ein Hochhaus zu steuern.

Denken wir die Reihe von der Erinnerung realer Gefahren weiter zur Entwicklung von Zeichensystemen als Repräsentanzen für Vorstellungen, die Entwicklung von Schrift, die Möglichkeit, über Dinge, die nicht zum eigenen unmittelbaren Erfahrungsschatz gehören, nachzudenken und sie weiterzugeben, die Fähigkeit, sich in Mythen seine Identität und die der eigenen Volksgruppe zu finden, die Möglichkeit, philosophische Systeme zu entwickeln und zu diskutieren usw. Unsere sogenannte Hochkultur von Musik, Poesie und bildender Kunst ist unmittelbare Konsequenz unserer Daseinskonstitution als Lebewesen, die die Virtualität zu ungeahnter Blüte kultiviert haben. Das, was uns durch vernetzte, rechnergestützte Kommunikation in den letzten Jahrzehnten möglich geworden ist, setzt diese Reihe fort, wenn auch in nie da gewesener Bündelung verschiedener, bisher durch einzelnen Medien vertretene Qualitäten von Virtualität. Der Liebesbrief, der mit der berittenen Kutsche lange unterwegs war, hat wohl bei der Empfängerin oder dem Empfänger ähnliche virtuelle Erlebnisse ausgelöst wie heute eine Email, nur mit dem Unterschied, dass Menschen heute – wenn sie es wollen – ein Bild dazuschalten können oder bei entsprechender Technik ein bewegtes Bild.

Vor allem die **zeitliche Unmittelbarkeit**, ergänzend auch die Multimedialität der elektronischen Kommunikation haben die **Metapher vom Raum** entstehen lassen: Man spricht von *Chaträumen*, wo sich Menschen synchron mit Hilfe des geschriebenen Wortes unterhalten, erst recht von Erlebniswelten, 3D-Räumen, in denen man dann nicht nur textbasiert, sondern auch mit Hilfe von graphischen Stellvertretern, sogenannten Avataren, miteinander redet und vor allem miteinander etwas **tut**. Virtualität ist inzwischen zu einer Sphäre geworden, in der man sich nicht mehr nur etwas **vorstellt**, sondern in der man **handelt**. Second Life ist der derzeit schlagzeilenträchtigtste virtuelle Erlebnisraum, aber der Reiz solcher virtuellen Handlungsräume ist seit den Kindertagen des Internet bekannt: Die erste Anwendung, die das noch junge ARPANet an seine Belastungsgrenzen brachte, war nicht der Austausch über Forschungsergebnisse, sondern ein textbasiertes (!) Rollenspiel.

Virtuelle Welten, die wir als Ergebnisse der neusten Rechnertechnik empfinden, sind im Kern eine Fortführung elementarer menschlicher Erfahrungsweisen ist. Man kann diese Virtualität in verschiedene Stufen einteilen, wie das beispielsweise Manfred Faßler tut, wenn er eine natürliche Virtualisierung 1. Ordnung, eine Virtualisierung 2. Ordnung mittels sozialer Organisation (2. Natur) und eine Virtualisierung 3. Ordnung durch kybernetische Räume (3. Natur) unterscheidet. Ich habe auf dieser Basis ein geringfügig anderes System von Virtualisierungsklassen entwickelt, die auf die derzeit verwendeten Begriffe zurückgreift, und differenziere erstens die ontologische und epistemologische Konstitution, durch die Begriffe und Vorstellungen entstehen, zweitens die induzierte Virtualität, die auf Zeichen, Sprache oder andere technische Medien angewiesen ist, drittens den sogenannten Cyberspace, der durch digitalisierte, integrierte Medien und Vernetzung geprägt ist und kybernetische Kommunikationsräume schafft, und viertens schließlich als eine besonders komplexe Spielart der dritten Virtualitätsstufe virtual reality (VR) mit polysensuellen Simulationen, die eine vollständige Immersion, ein völliges Eintauchen unter Ausschluss der unmittelbaren Wahrnehmungen in Echtzeit ermöglichen. Letztere sind immer noch im absoluten Versuchsstadium und existieren nur in Laboren. Alles, was wir sonst als virtuelle Welten vom Hörensagen oder aus eigener Anschauung kennen, begrenzt die Immersion, weil sie nicht völlig abgeschirmt von der unmittelbaren Wahrnehmung läuft, unbeschadet der Möglichkeit, sich tief in ihnen zu verlieren.



Die Quintessenz dieses zugegebenermaßen etwas gewaltsamen Ritts durch die Virtualisierungsgeschichte ist, dass Menschen immer in verschiedenen Sphären von Virtualitäten gelebt haben und diesen Bereich stets als hohes Kulturgut angesehen haben. Es mag sein, dass der Computer und erst recht der vernetzte Computer erstmalig in der Menschheitsgeschichte ein Instrument liefert, sich die Tatsache der unvermeidlichen Virtualität plastisch vor Augen zu führen. Es ist das Verdienst der amerikanischen Anthropologin Sherry Turkle, diesen Gedanken in die Diskussion eingeführt zu haben. Für sie ist elektronische Kommunikation ein Vehikel, das Anschauungen, die bisher nur in der Philosophie und der Psychoanalyse beheimatet waren, in die alltägliche Erfahrungswelt transportiert und sie unter der Hand, sozusagen im Vollzug, plausibel macht.

Jede religiöse Vorstellung von Transzendenz ist ohne die Fähigkeit der Virtualisierung nicht denkbar. In jedem Abendmahl, das Christen miteinander feiern, begeben sie sich in die Virtualität der Gemeinschaft mit Christus, mit Hilfe ihrer Erinnerung – also virtuell –, die durch mündliche Tradition und schriftliche Fixierung, also medial virtuell vermittelt und bewahrt, mit Hilfe der stofflichen Medien Oblate/Brot und Wein.

Eine prinzipielle theologische Disqualifikation der Virtualität auch in ihren komplexen technischen Ausprägungen ist daher schwierig und unnötig. Ich sage das deswegen so deutlich, weil ich im 11. Jahr der EKD-Internetpräsenz wahrnehme, dass die Herausforderungen der neuen Medien von den Kirchen nach wie vor nur halbherzig angenommen werden. Das Informationsangebot über das Web ist professionell, vor allem durch die Arbeit der Internetbeauftragten in den letzten Jahren. Wenn aber der Grad an Virtualisierung steigt, dann werden die Angebote rar. Predigten im Netz haben wir reichlich, aber Raum für religiöse Betätigung gibt es nach wie vor hauptsächlich auf Seiten von einzelnen Pionieren, von kleineren religiösen Organisationen jeglicher Couleur und natürlich von den aberwitzigsten spirituellen Vereinigungen. Die großen Volkskirchen glänzen im Netz nach wie vor durch Abwesenheit, wenn es um mehr als gediegene Information und Belehrung geht.

Ein letzter Gedanke soll dieses hohe Lied der Virtualität abschließen. Aus der Abstufung in verschiedene Komplexitätsgrade von Virtualisierung folgt nicht, dass automatisch die komplexeste auch die beste oder anstrebenswerteste ist. Auch hier ist eine situationsangepasste Medienauswahl erforderlich.

Ein Beispiel: Communities auf Chatbasis sind nicht per se die schlechtere, weil billigere Kommunikationsweise, sondern sie lenken durch den bewussten Verzicht auf bestimmte Ausgestaltungen des virtuellen Raumes die Aufmerksamkeit auf andere Aspekte. Communities im Internet sind dennoch Gemeinschaften im vollen Sinne, auch wenn ihre Kommunikationsformen keine physische Begegnung einschließen.

4. *Veränderte kommunikative Realitäten gestalten*

Es ist sicher eine eigene Betrachtung wert, in welcher Weise beispielsweise die Kirchen – und jetzt meine ich tatsächlich die Leitungsebene – die veränderten kommunikativen Realitäten gestalten können oder sollten. Ich möchte die Herausforderungen nach einigen grundsätzlichen Bemerkungen an zwei besonderen Bereichen virtueller Kommunikation aufzeigen.

Seit der Erfindung des Internet wird auf drei Merkmale rekuriert, die die Kommunikation in

diesem Medium auszeichnet: Es ist **demokratisch und antihierarchisch**, weil jeder Nutzer und jede Nutzerin prinzipiell aktiv und passiv sein kann, also Informationen nicht nur rezipieren sondern auch publizieren kann. Es ist **störungssicher** oder auf Inhalte bezogen schwierig zu kontrollieren, von daher ebenfalls anti-absolutistisch. Es bietet die **Möglichkeit der pseudonymen Kommunikation**, denn es werden nur so viele persönliche Erkennungsmerkmale kommuniziert, wie die Kommunikanten es wollen. Auch wenn es im Laufe der Entwicklung des Internet einige Veränderungen gegeben hat, gelten diese Merkmale nach wie vor. Die schöne Karikatur aus der New Yorker aus dem Jahr 1993 von den Hunden am Terminal, von denen der eine sagt: „On the Internet nobody knows you're a dog.“ gilt immer noch. Nun ist Pseudonymität nicht per se ein Kommunikationsvorteil, aber die eingeschränkte Wahrnehmung von Persönlichkeitsmarkern in der Internetkommunikation hat, wie die Kommunikationspsychologin Nicola Döring mehrfach festgestellt hat, eine oft positive Wirkung auf ein offenes und vorurteilsfreies Gespräch, also das, was wir besonders in religiöser Kommunikation voraussetzen sollten. Von ihren ekklesiologischen Bestimmungen sind insbesondere die protestantischen Kirchen ausgesprochen kompatibel mit den neuen kommunikativen Realitäten. Kirche als Kommunikationsgemeinschaft des Evangeliums ist nach protestantischem Verständnis von einer Vielzahl verschiedener Kommunikationssituationen und -positionen geprägt: Es gibt die ins Amt berufenen Verwalter von Wort und Sakrament, es gibt auch Bischöfe und andere herausgehobene Positionen, aber das grundlegende Prinzip ist die Gemeinschaft der Getauften, die *communio sanctorum*, die sich miteinander um die Wahrheit bemüht und auch theologisch dafür qualifiziert ist. Für genau diese gleichberechtigte Kommunikation, das *mutuum colloquium* der Brüder und Schwestern, ist nun das Internet gut geeignet, denn:

- 1) Kommunikation über Medien sind hinsichtlich ihrer Kommunikationsleistung den oft idealisierten face-to-face-Kontakten nicht grundsätzlich und in jeder Hinsicht unterlegen, sondern unter bestimmten Umständen sogar überlegen.
- 2) Internet ist nicht grundsätzlich identisch mit der Vortäuschung falscher Tatsachen – es ist nicht der große Fake und von daher in keiner Weise geeignet für ernsthafte Kommunikation. Studien haben ergeben, dass am Telefon mit höherer Wahrscheinlichkeit die Unwahrheit gesagt wird als in der Internetkommunikation.
- 3) Mediale Epochenwechsel, wie wir momentan einen erleben, laufen in aller Regel nicht nach dem Muster der Verdrängung ab, sondern der funktionalen Ausdifferenzierung. Es ist also nicht sachgemäß, mit dem Wort „ersetzen“ Panik zu schüren: Weder ersetzt das Internet die Zeitung, noch der Blog den Journalismus oder die Webandacht die Predigt, sondern neue Formen von Kommunikation ersetzen unter bestimmten Umständen, funktions- und situationsabhängig andere Formen. Internetgemeinden und die Gemeinde um einen realen Kirchturm stehen nicht in einem Konkurrenzverhältnis, sondern ergänzen sich in ihren je unterschiedlichen Kommunikationsweisen zu einem umfassenderen System von Kommunikation des Evangeliums.

Eine besondere Bedingung der Kommunikation im Internet mag ich fast nicht als Nachteil bezeichnen: Es gibt keinerlei Privilegien für die großen Kirchen, wie es zum Beispiel beim Rundfunk immer noch ist. Der Nachteil ist, dass religiöse Kommunikation im Internet auf höchst unterschiedlichem Niveau stattfindet. Etwas direkter: Auch der letzte theologische Spinnkram wird sich dort finden. Dem kann allerdings nicht durch Reglementierung entgegengegangen werden, sondern nur durch „gute Beispiele“ einer solchen Webkommunikation. Dieses ist eine genuine Aufgabe der verfassten Kirchen: Sie müssen sich in diesen offenen, durch keinerlei Konventionen geschützten Raum begeben, und dort

„Qualitätskommunikation“ zeigen. Das kostet Geld und erfordert hohe Kompetenzen der Beteiligten, vor allem ersteres ist momentan Mangelware. Die Zeiten einer dogmatischen Kirche sind durch das Internet jedenfalls ein für alle Mal vorbei bzw. beschränkt sich auf wenige geschützte, man könnte allerdings auch negativ sagen: gettoisierte Räume der Gesellschaft. Der Vorteil: Kirche kann tatsächlich ihre Kompetenz in Form theologisch gut gebildeter Pastorinnen und Pastoren ausspielen.

Natürlich gehört zu den Eckpunkten einer Gestaltung der neuen Kommunikationsmedien die besondere Sorge um Medienkompetenz. Das ist nun keine neue Idee der Kirchen, denn seit der Reformation ist Medienkompetenz ein wichtiges Anliegen: So wie Luther seinerzeit von den Ratsherren aller Städte die Einrichtung von Schulen verlangte, muss es den Kirchen heute ein Anliegen sein, Menschen zum verantwortlichen und gemeinschaftsdienlichen Gebrauch des Internet zu befähigen. Weil das Internet alles etwas besser kann als andere Medien, kann es auch besser für destruktive oder verdummende Aktionen missbraucht werden. Die Kirchen haben hier nicht nur in ihrem eigenen Interesse eine große Aufgabe, sondern im Interesse des Gemeinwohls, sie haben „der Stadt Bestes zu suchen“.

Dieses alles erfüllt sie dann am Besten, wenn sie die vielfältigen Möglichkeiten von Internetkommunikation flexibel und mutig nutzt. Flexibel heißt, dass alle Formen virtueller Kommunikation für religiöse Kommunikation einsetzbar sind, aber bewusst ausgewählt werden müssen: Vom Chat über Communities, die von sich aus eine hohe Affinität zu gemeindlichen Mustern der Gesellung haben, über multimediale Webandachten bis hin zu dreidimensionalen Sakralräumen, in denen Raum ist für Rituale und gemeinsame religiöse Aktivitäten, virtuelle Vollzüge von christlicher Spiritualität. Die Rückeroberung des Internet durch die Nutzer durch selbstverantwortete Angebote, also eine Rückbesinnung auf die ursprüngliche Ideologie des Internet, spielt den kirchlichen Anforderungen in die Hände: Das Social Web mit Blogs, Wikis und social nets, WEB 2.0 ist eine günstige Entwicklung für kirchliche Belange. Es legt weniger Wert auf eine perfekte äußere Gestaltung, dafür aber auf einfache Bedienbarkeit und Veränderung ohne spezialisierte Software.

Eine mutige Nutzung heißt auch, einen Fehlschlag zu riskieren, um daraus zu nutzen. Nicht alle Risiken im Internet lassen sich im Vorwege abklären, aber es ist unwahrscheinlich, dass nun gleich ein irreparabler Schaden entsteht, wenn ein Internetangebot einmal floppt oder einen unerwünschten Effekt hat. Wenn Sie die letzten beiden Argumente zusammennehmen, können Sie unschwer ableiten, dass ich eine offizielle Präsenz der evangelischen Kirche in Second Life wünschenswert finde. Es ist dort weitaus mehr zu gewinnen als zu verlieren.

Zu den Herausforderungen der neuen Medien gehört an anderer Stelle auch, einen langen Atem zu haben, denn das Idealbild der *communio sanctorum* ist in der Realität weniger tragfähig, als man sich das als Internetbeauftragter vielleicht wünscht: Wie schon Schleiermacher richtig feststellte, ist der Gemeingeist in Gemeinschaften höchst ungleich ausgeprägt: in den einen wirkt er produktiv, in den anderen „besteht er mehr in einer lebendigen Empfänglichkeit.“ Es kann zu Enttäuschungen führen, wenn man mit hohem Aufwand eine kommunikative Plattform schafft, die dann nur von wenigen – wenn überhaupt – aktiv genutzt wird.

Entscheidend bleibt jedoch, dass das Internet eine Plattform für *trial und error* ist. Es gibt so gut wie keine Patentrezepte, sie sind auch nicht unbedingt notwendig. Angebote werden eingestellt und verschwinden wieder, ohne dass die Welt, schon gar nicht die virtuelle Welt untergeht. Das Probieren und Austesten ist die Chance für die Kirchen, alle Interessierten am Gestaltungsprozess teilhaben zu lassen. Nicht die Kirche macht *für* die interessierten

Menschen ein Angebot, sondern alle zusammen geben ihre Kompetenzen in die Entwicklung der Kommunikationsweisen ein, die der Verkündigung des Evangeliums am besten dienen. Im Netz werden aus den Consumern Prosumer, um es noch einmal im Marktjargon auszudrücken.

Im Internet liegt im besten Sinne für die Kirche ein missionarische Aufgabe, der sie nicht ausweichen kann. Der alte johanneische Grundsatz lässt sich auf Kirche und neue Kommunikationsmedien umformulieren, wie Wolfgang Nethöfel es schon ganz am Beginn der Diskussionen um Kirche und Internet gesagt hat: „Wer sich nicht ins Netz begibt, kommt darin um.“

5. *Besondere Herausforderungen und Chancen für die Kirchen: Spielen und Erzählen*

Am Ende möchte ich auf zwei menschliche Erfahrungsweisen verweisen, die einerseits zu den ältesten gehören, andererseits durch die neuen Kommunikationsweisen neue Bedeutung erfahren können. Sie sind darüber hinaus insbesondere für religiöse Kommunikation besonders interessant: Spielen und Erzählen. Indem ich diese beiden Erfahrungsmodi in einem Abschnitt zusammenfasse, wird eine weitere Eigenschaft von Kommunikation in unseren Zeiten deutlich, die sich wiederum besonders deutlich im Internet zeigt. Die klaren Grenzen zwischen einzelnen Genres von Kommunikation kommen ins Fließen, es fällt zunehmend schwerer, eine unterhaltende von einer informierenden oder wissensvermittelnden zu unterscheiden: Infotainment und Edutainment sind Begriffe einer postmodernen Kommunikationskultur. Gleiches gilt auch für Spiel und Erzählung, wobei wiederum beide eine hohe Affinität zu therapeutischen Elementen und Kommunikation mit hohem Selbsterfahrungsanteil hat.

Für das Erzählen im Internet sind zwei Dinge zu beachten: Einerseits ermöglicht es der kommunikative Rahmen besser als bisherige Medien, nicht nur eine eigene Geschichte zu schreiben, sondern diese mit anderen zu teilen und eventuell eine *social story* zu entwickeln. Menschen schreiben miteinander die Geschichte und die Geschichten ihrer sozialen Gemeinschaft. Die Sozialität des Erzählens tritt klar heraus. Nach einer Theorie von Walter Ong entwickelt sich durch die elektronischen Medien ein Zeitalter der „Second Orality“, eine Kultur, die viele Ähnlichkeiten mit einer oralen Kultur aufweist, die grundsätzlich mythen- und religionsfreundlich ist, auf Geschichten aufbaut, andererseits auf die Errungenschaften einer elaborierten schriftlichen Kommunikation mit ihren Vorteilen für eine sachorientierte Kommunikation in anderen Zusammenhängen nicht verzichtet. Dieses spricht für eine Renaissance des Erzählens im Cyberspace.

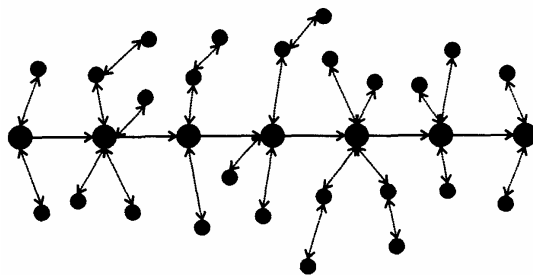
Andererseits muss man in Rechnung stellen, dass die Hyperlinkstruktur des Internet einer Erzählabfolge, wie wir sie gewohnt sind, entgegensteht: Nutzer des Internet können Beziehungen zwischen Teilen einer Erzählung oder auch zwei verschiedenen Erzählungen völlig frei herstellen, was ab einem gewissen Grad die Funktion einer Erzählung, nämlich dass sie zu einem Ziel kommt, einschränkt. Hyperlinks können auch verwirren, man kann sich auch in erzählerischen Zirkeln verlieren, was einen baldigen Ausstieg aus der Erzählung zur Folge hat.

Wie ich schon sagte, sind die Schwellen zwischen Erzählung und Darstellung im Internet fließend, wer seine Geschichte darstellend erzählt, der fängt auch an, sie zu spielen. Aus einem spielerischen Anfang kann leicht eine Beschäftigung mit den eigenen Anteilen an diesem Spiel und der Rolle, die man darin übernommen hat, werden.

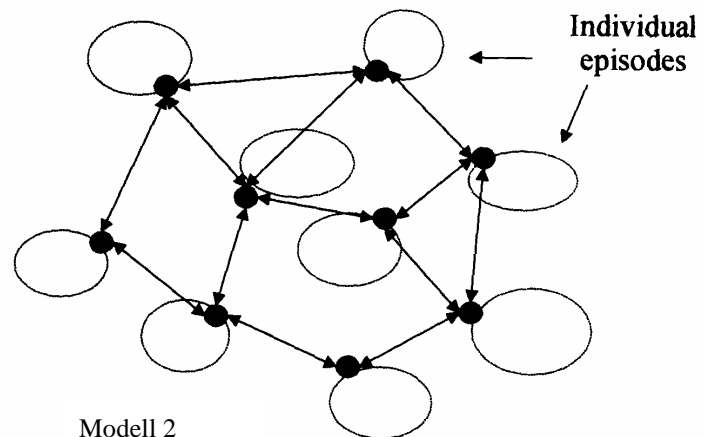
Sowohl **Spiel** als auch **Erzählung im Internet** werden von **ähnlichen Faktoren bestimmt: Vom Grad der Immersion**, des Eintauchens in die Handlung; **von agency**, was sich schlecht übersetzen lässt, vielleicht am besten mit „Handlungsbefähigung“, „die Möglichkeit, im Spiel oder in der Erzählung eine bedeutungsvoll handelnde Rolle einnehmen zu können; und drittens **von Transformation**, was eine doppelte Bedeutung hat: Zum einen dass Mitspieler bzw. Miterzähler die beteiligten Personen und Umstände in weiten Grenzen verändern können, zum anderen verweist es auf die bestechende Fähigkeit von Erzählung und Spiel, die gelebte Wirklichkeit zu transformieren. Erzählung und Spiel tragen beide den Charakter eines intermediären Raumes zwischen Traum und Realität, zwischen Möglichkeit und Unmöglichkeit. In diesen intermediären Raum werden Elemente der Wirklichkeit eingebracht, spielend erlitten, gemeistert oder verändert, und in dieser neuen Gestalt können sie am Ende wiederum in die Wirklichkeit zurücktransferiert werden. Was im intermediären Raum an Veränderung erfahrbar wird, kann auf die Wirklichkeit übertragen werden. Virtuelle Erlebnisse bleiben Erlebnisse, auch wenn der Rahmen einer ausdrücklichen Virtualität verlassen wird.

Jesus war ganz offensichtlich Fachmann für immersive und transformierende Erzählungen.

Interaktivität und Kohärenz stehen in einem Widerspruch zueinander, was sich je nach Art der Erzählung unterschiedlich bemerkbar macht. Die amerikanische Sprachphilosophin Marie-Laure Ryan hat unterschiedliche Designs von Erzählungen im Cyberspace entworfen, von denen ich Ihnen zwei zeigen möchte. Das erste Modell, der Erzählvektor mit Seitenästen, wird Ihnen schon begegnet sein, er findet sich häufig in didaktischen Zusammenhängen. Während die grundlegende storyline nicht verlassen werden kann, ergeben sich aber an den Verzweigungspunkten vielfältige eigene Entscheidungsmöglichkeiten. Hier ist Raum für *agency*.



Modell 1



Modell 2

Das zweite Modell versucht, die widerstrebenden Faktoren *agency* und Kohärenz durch jeweils eigene Zuständigkeiten zu bändigen: Es handelt sich um eine Sammlung relativ eigenständiger Storys, die auf beliebigen, vom Besucher einer solchen Storyworld zu entscheidenden Pfaden betreten werden können. Dort einmal angekommen, sind die Möglichkeiten zur Veränderung begrenzt, um die einzelnen Erzählungen nicht zu zerstören. Dieses Erzählmuster weist viele Ähnlichkeiten mit dem biblischen auf, und auch damit, wie

wir mit biblischen Texten umgehen. Sagenkränze, Familiengeschichten, Berufungs- und Befreiungsgeschichten, Heilungsgeschichten und Belehrungen – alle diese verschiedenen Erzählformen sind in der Bibel vorhanden und netterweise auch noch über Hyperlinks / Textverweise verbunden. Diesen Triumph können wir uns anheften: Die Bibel war die erste verlinkte gedruckte Erzählung der Welt.

Eine Kirche als Erzählgemeinschaft, wie Kirche etwa seit den 60ern durch Jean Babtist Metz und Harald Weinrich zu Recht genannt werden kann, muss ein genuines Interesse am Medium des Erzählens haben. Dieses nun nicht nur in dem Sinne, dass ausgebildete Tradenten den vorhandenen Bestand an Erzählgut bewahren und weitergeben, sondern in dem Sinne, dass im Medium der Erzählung die Kette der Erzähler und Erzählerinnen, in der wir – was das Christentum betrifft – seit den Tagen des wandernden Gottesvolkes stehen, fortgesetzt wird. Es geht also nicht nur um Wiedererzählung, sondern auch um das Finden der eigenen Geschichte. Auch wenn der biblische Kanon feststeht, geben Menschen seit Generationen ihre Geschichte und ihre Geschichten der Erfahrungen mit Gott weiter. Heilige Bücher von Religionen wie die Bibel es für das Christentum ist, stellen dafür einen Rahmen und poetische Bilde bereit, sie sind ein narrativer Schatzkasten für die individuelle Auslegung und die individuelle Narratio des eigenen Lebens im Lichte des Evangeliums. Hier greift protestantisches Christentum, indem es die Aufgaben des berufenen Amtes nicht gegen die theologische Würde der Auslegung aller Getauften ausspielt. Geschichten erzählen, die eigene Geschichte finden und erzählen, das ist insbesondere in Zeiten unersetzlich, in denen durch den Verlust der identitätsstabilisierenden Institutionen der Einzelne zerrissen zu werden droht in der Vielfalt von Anforderungen und Sinnangeboten. Der amerikanische Soziologe Richard Sennett hat in seiner Beschreibung des postmodernen Menschen „Der flexible Mensch“ die heilende Wirkung der eigenen Story für Menschen beschrieben, die ihren Arbeitsplatz verloren haben: „Das Heilende des Narrativen beruht genau auf dieser Auseinandersetzung mit dem Schwierigen. Sie [diese Menschen] haben einen Weg gefunden, das Scheitern untereinander zur Sprache zu bringen. Sie mussten sich aufeinander verlassen, um das Tabu zu brechen, und im Laufe der Zeit öffneten sie sich einander, unterstützten sich gegenseitig – und kamen auf die Art zu einer zusammenhängenden Deutung des Geschehens, ihrer eigenen Rolle und der Zeit.“ (Sennett, 2000, 184f.) Wo dieses mit Hilfe christlicher Deutungsmuster geschieht, ereignet sich eine biblische Geschichte im besten Sinne.

Auch das Spiel wirft für religiöse Kontexte mehr ab, als man auf den ersten Blick vielleicht meint. Das liegt sicher daran, dass wir Erben einer sehr ernsten, puritanischen Auffassung von christlicher Religion sind. Das Buch, das niemand finden darf im Kloster, beschreibt, wie Jesus gelacht hat, und für mich war es in meiner Kindheit undenkbar, in der Kirche zu lachen. Dazu kommt, dass Spiel doch meistens mit Spielerei in einen Topf geworfen wird: Es ist nichts, was wichtig wäre, es dient dem Zeitvertreib und bestenfalls der Rekreation für die wirklich wichtigen Dinge des Lebens, wie arbeiten und lernen.

Inzwischen hat sich in der Liturgiewissenschaft das Bild vom Gottesdienst als Heiliges Spiel verbreitet. Wie ich vorhin schon sagte, spielen wir die kommende und vollkommene Gemeinschaft im Abendmahl, wir machen es nicht spielerisch, sondern mit großem Ernst, und doch wohl hoffentlich mit der Erwartung, die dort gemachten Erlebnisse mitzunehmen aus dem virtuellen Raum in die unmittelbare Erfahrungswelt des Alltags.

Der Brückenschlag von Spiel zur Liturgie ist insbesondere für alle Online-Riten und religiösen Akte in den virtuellen Welten des Internet der Zugang. Wir müssen sie kritisch, aber konstruktiv begleiten, aber nicht prinzipiell als Spielerei abtun. Hier liegt ein großes Potential, denn Menschen, die im Internet kommunizieren, sind wesentlich bereiter über ihren

Glauben zu sprechen, ihren Glauben durch religiöse Vollzüge – und seien es die ihres Avatars – auszuleben, als die meisten Menschen es im Reallife je tun würden. Menschen, die ihren Avatar in einer Kirche in SecondLife niederknien lassen und das Vaterunser beten, beten und tun nichts anderes.



6. *Fazit*

Ein Nutzen für die Kirchen liegt auf der Hand: Ignorieren wir die neuen Kommunikationsverhältnisse, geht die Welt nicht unter, aber wir lassen meines Erachtens eine Chance aus für unsere Aufgabe, die frohe Botschaft der Welt zu verkünden. Ich behaupte darüber hinaus, dass das auch im Interesse der gesamten Gesellschaft liegt und ihr zum Nutzen gerät. Für religiöse Kommunikation im Internet, insbesondere christlich-kirchlicher Couleur, ist es notwendig, dass sie wo immer es geht ihren *sozialen Charakter* zeigt. Das Christentum ist nur denkbar als religiöse Gemeinschaft. Damit kann es aus der Sozialität des Internet einen hohen Nutzen ziehen, es muss diese Sozialität in den Kommunikationsformen aber auch verwirklichen.

Da es sich bei Internetkommunikation um *sprachliche* Phänomene handelt, dient ein kirchliches Engagement einer dringend notwendigen Verbesserung der Sprachkultur. Damit meine ich sowohl die Verbesserung einer genuin religiösen Sprache, die in einer echten Krise steckt, als auch der gesamtgesellschaftlichen Fähigkeit, über Sinn und Wert der Existenz zu reden.

Wie alle Kommunikationsmedien ist das Internet für die Menschen nützlich, wenn man etwas Gutes mit ihm macht. Tut man nichts, überlässt man denen das Spielfeld, die andere Ziele haben. Es gibt im Netz mehr zu gewinnen als zu verlieren, für die Kirchen wie auch die anderen gesellschaftlichen Akteure, darum ist Mut zum Experiment alle Mal besser als zauderliche Bedenken. Die Gestalt von Kirche wird sich dadurch verändern, wie sie es immer getan hat. *Ecclesia semper reformanda!* Oder wie ich seit vorgestern weiß: *Shift happens!*

Kloster Kirchberg am 5.12.2007