

Zweitveröffentlichung



Lorenzen, Stefanie

Religion in Medien : eine Systematisierung didaktischer Materialien

Datum der Zweitveröffentlichung: 18.12.2024

Akzeptiertes Manuskript (Postprint), Zeitschriftenartikel

Persistenter Identifikator: urn:nbn:de:bvb:473-irb-1054821

Erstveröffentlichung

Lorenzen, Stefanie (2012): Religion in Medien : eine Systematisierung didaktischer Materialien, in: Jahrbuch der Religionspädagogik : JRP, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, Nr. 28: Gott googeln? : Multimedia und Religion, S. 164–176.

Rechtehinweis

Dieses Werk ist durch das Urheberrecht und/oder die Angabe einer Lizenz geschützt. Es steht Ihnen frei, dieses Werk auf jede Art und Weise zu nutzen, die durch die für Sie geltende Gesetzgebung zum Urheberrecht und/oder durch die Lizenz erlaubt ist. Für andere Verwendungszwecke müssen Sie die Erlaubnis der Rechteinhaberinnen und Rechteinhaber einholen.

Für dieses Dokument gilt das deutsche Urheberrecht.

Stefanie Lorenzen

»Religion in Medien« – eine Systematisierung didaktischer Materialien

»Theologie populärer Filme«¹, »Der christliche Glaube im Spiegel der Popkultur«², »Religion online«³ ... an theoretischen Wahrnehmungen zum Phänomen »Religion und Medien« mangelt es derzeit nicht. Wie aber werden die damit verbundenen pädagogischen Herausforderungen in der didaktischen Praxis aufgegriffen? Welche didaktischen Perspektiven stehen dabei im Vordergrund? Welche Chancen, welche Probleme lassen sich erkennen? Diesen Fragen soll hier nachgegangen werden, indem didaktische Materialien zum Thema »Religion in Medien« auf induktivem Wege systematisiert und exemplarisch vorgestellt werden.⁴

1 Medien mit religionsdidaktischer Zielsetzung – Religion (virtuell) erleben

Moderne Medien schlagen Nutzer in ihren Bann: Vor allem multimediale und interaktive Angebote faszinieren, weil allen Sinnen suggeriert wird, die natürlichen Barrieren von Raum und Zeit überwinden zu können, unmittelbar am Geschehen beteiligt zu sein, die Handlung sogar selbst beeinflussen zu können. Es liegt auf der Hand, diesen Erlebnischarakter multimedialer Zugänge auch didaktisch zu nutzen, um in die Welt der Religion(en) einzuführen, sie virtuell ins Klassen- oder Kinderzimmer zu transportieren. Inwiefern Religion auf diese Weise wirklich erlebbar wird, bleibt dabei aber immer zu hinterfragen.

1 *Michael Schramm*, *Der unterhaltsame Gott. Theologie populärer Filme*, Paderborn/München/Wien u.a. 2011.

2 *Ingo Reuter*, *Der christliche Glaube im Spiegel der Popkultur*, voraussichtl. Leipzig 2012.

3 *Lorne L. Dawson* (Hg.), *Religion online. Finding faith on the internet*, New York u.a. 2004.

4 Dabei konzentriere ich mich – dem Thema des Bandes entsprechend – auf Multimedia incl. Film.

1.1 Didaktische Medien mit »Abenteuercharakter«

Das didaktische Leitprinzip einer großen Gruppe aktueller multi- oder crossmedialer Angebote ist unschwer zu erkennen, wird es doch meist schon im Titel oder Untertitel zum Ausdruck gebracht: Mit »Abenteuer Kirche«⁵, »Abenteuer Bibel«⁶, »Geheimcode: Fisch«⁷ oder biblischen »Adventure-Games« versprechen die Hersteller nichts Geringeres, als Religion für die Nutzer zu einem geheimnisvollen Abenteuer zu machen. Der Abenteuercharakter entsteht im Allgemeinen durch das mehr oder weniger selbstständige Entdecken von bisher unbekanntem Terrain, sprich unbekanntem, medial aufbereiteten Lerninhalten, die auf diese Weise im Sinne des Edu- oder Infotainment spielerisch und quasi nebenbei angeeignet werden sollen. Zwei Gruppen von Medien können hier unterschieden werden: Die einen legen den Schwerpunkt auf die Rekonstruktion von fremden Zeiten und Kulturen, die anderen auf die Simulation von (religiösen) Räumen.

1.1.1 Virtuelle Abenteuer in fernen Zeiten und Kulturen: »Das Jesus-Pergament« und »Chi Rho. Das Geheimnis«

Mit Hilfe moderner Medien können auch so ferne Zeiten wie die »Welt und Umwelt der Bibel« plastisch wiederauferstehen, so dass Kinder auf virtuellen Entdeckungsreisen die Möglichkeit haben, in diese Welt einzutauchen. Das biblische Adventure-Game »Das Jesus-Pergament« und die crossmedial lancierte Fernsehserie »Chi Rho« sind Beispiele für derartige Versuche, in denen das religiöse Erlebnis in Gestalt des Abenteurers daherkommt.

»Das Jesus-Pergament« – ein interaktives Adventure-Spiel

»Das Jesus-Pergament. Ein Adventure-Spiel zu Jesus und den ersten Christen«⁸ ist das aktuellste von drei biblischen Adventure-Games, die im Programm der Deutschen Bibelgesellschaft erschienen sind.⁹ Ziel des

5 Anton Deutschmann und Petra Müller, Abenteuer Kirche (CD-ROM), Grünwald, Freiburg 2003 (fwu).

6 Christian Brenner, Frank Fischer und Jörg Michael Hecht, Abenteuer Bibel. Neues Testament (CD-ROM), Marienheide, Stuttgart 2003 (Bibellesebund, Deutsche Bibelgesellschaft).

7 O.A., Geheimcode: Fisch. Jesus auf der Spur (CD-ROM), Kassel 2000 (Born-Verlag).

8 Michael Birgden und Sascha König, Botschaft in Gefahr. Das Jesus-Pergament. Ein Adventure-Spiel zu Jesus und den ersten Christen, Marienheide, Stuttgart 2009 (Bibellesebund, Deutsche Bibelgesellschaft).

9 Vgl. die »Vorgängerversionen« von Bernd Kockerols und Oliver Leuffen, Geheimakte Jesus. Ein biblisches Adventure-Game, Stuttgart 2002 (Deutsche Bibelgesellschaft, Katholisches Bibelwerk) sowie Dies., Das Grab des Mose. Ein biblisches 3-D-Adventure-Game, Stuttgart 2005 (Deutsche Bibelgesellschaft).

auch für den Schulgebrauch verwendbaren Spieles ist es, Kindern und Jugendlichen ab acht Jahren auf möglichst unterhaltsame und spannende Weise Wissen zur Entstehung und Bedeutung der Jesus-Überlieferung zu vermitteln.¹⁰ Dies geschieht zum einen durch die Konstruktion einer spannenden Rahmenhandlung, zum anderen durch die Etablierung einer Identifikationsfigur, die zum Alter Ego der Spieler wird: Etwa um 70 n.Chr. ist Silas, ein Junge aus Kafarnaum, mit dem Überbringen eines geheimnisvollen Schriftstückes an einen Schreiber namens Markus beauftragt und befindet sich dabei in steter Bedrohung durch die Römer.¹¹

Die Lernziele des Spieles sind gut durchdacht und hoch gesteckt: Es geht nicht nur um das Kennenlernen biblischer Geschichten und die Vermittlung von Hintergrundwissen zur Jesus-Tradition, sondern auch um die theologische Bedeutung der Texte, etwa in Bezug auf Tod und Auferstehung Jesu. Und nicht nur das: Auch die existentielle Ebene soll angesprochen, die persönliche Relevanz der biblischen Botschaft erfahrbar werden.

Chi Rho: ein crossmediales »Einführungsangebot« für Kinder

Ähnlich wie im »Jesus-Pergament« wird auch in der Zeichentrickserie »Chi Rho. Das Geheimnis«¹² das »Abenteuerprinzip« angewandt:¹³ Die Spannung entsteht durch die Rahmenhandlung¹⁴, als Identifikationsfiguren dienen mit Cora und Habib zwei zwölfjährige Teenager, die die Aufgabe haben, die Bibelgeschichten zu retten. Das crossmedial angelegte Projekt, das das Ziel hat, zur »religiösen Kindermarke«¹⁵ zu werden, nutzt neben dem Fernsehen auch das Internet (www.chirho.tv bzw. www.chirho.kika.de) sowie das Printmedium Buch¹⁶, um seine Zielgrup-

10 Vgl. www.jesus-pergament.de/unterrichtshinweise (Stand: 07.01.2012).

11 Vgl. (neben dem Klappentexte der DVD) *Bibellesebund / Deutsche Bibelgesellschaft*, Botschaft in Gefahr. Das Jesus-Pergament. Didaktisches Begleitmaterial, Marienheide, Stuttgart 2009, 5–7 (zum Download unter www.jesus-pergament.de/begleitmaterial; Stand: 07.01.2012).

12 *Michael Schaack / Florian Wagner*, Chi Rho. Das Geheimnis, Ausgestrahlt ab 01.11.2010, Ki.Ka.

13 Vgl. *Roland Rosenstock* in dem Interview »Chi Rho: Wie eine Serie zur Marke werden soll« auf www.evangelisch.de (Stand: 08.01.2012): »Bei »Chi Rho – Das Geheimnis« sind sie [Anm. S.L.: die Kinder] mittendrin und erleben die biblischen Erzählungen als spannende Abenteuergeschichten.« Vgl. auch den Beitrag von Markus Bräuer in diesem Band.

14 Der Vater der 12-jährigen Cora, der Bibelspezialist Professor Petersen, wird von Hreel, dem »Handlanger des Bösen« (vgl. www.chirho.tv; Stand: 08.01.2012), mit Hilfe eines »cubus temporis« in die Zeit der Bibel entführt, um dabei behilflich zu sein, die biblischen Geschichten zu vernichten. Cora nimmt die Verfolgung auf und trifft dabei auf den gleichaltrigen Habib und die Musikergruppe »The Wonderers«, die ihr helfen, ihren Vater zu suchen und Hreels Pläne zu vereiteln.

15 Vgl. *Roland Rosenstock* in dem Interview »Chi Rho: Wie eine Serie zur Marke werden soll« auf www.evangelisch.de (Stand: 08.01.2012).

16 Vgl. die Bände der Chi-Rho-Reihe von *Roland Rosenstock* und *Christine Senkbeil*, Gütersloh 2010ff.

pe, christliche und besonders auch nichtchristlich sozialisierte Kinder ab fünf Jahren, zu erreichen.¹⁷

Reflexion zu didaktischen Chancen und Problemen des »Abenteuerprinzips«

Die Chancen des »Abenteuerprinzips« liegen auf der Hand: Die mit der Rahmenhandlung verbundene Spannung spricht Kinder und Jugendliche spontan an, auch dann, wenn sie bislang noch nicht mit dem christlichen Glauben in Kontakt gekommen sind. Sie sind motiviert, »an der Sache dranzubleiben«, lernen auf diese Weise die christliche Tradition kennen und eignen sich spielerisch Wissen an.¹⁸

Die Gefahr dieser didaktischen Konstruktion besteht allerdings darin, dass die Rahmenhandlung in der kindlichen Rezeption zu starkes Gewicht erlangt und die biblischen Erzählungen bzw. das zu erlangende Hintergrundwissen zu kurz kommen. Auch eine Vermischung von Rahmenerzählung und biblischen Inhalten ist – gerade bei der Erstrezeption – möglich.¹⁹ Im Falle von Lernsoftware wie dem »Jesus-Pergament« ist überdies zu vermuten, dass der Schwerpunkt während des Spiels auf der möglichst schnellen Bewältigung der Aufgabe liegt. Wenn überhaupt, wird Faktenwissen gesammelt, jedoch nicht reflektiert.²⁰

Es kann also wohl kaum erwartet werden, dass die Schüler sich die angestrebten Kenntnisse allein erarbeiten. Der Einsatz im Unterricht sollte vielmehr eingebettet sein in Einstiegs- und Vertiefungsphasen, in denen das erworbenen Wissen besprochen, gefestigt und reflektiert werden kann. Die Unterrichtsvorschläge zu beiden Produktionen gehen denn auch von solch einer »klassischen Rahmung« der Spiel- bzw. Filmphasen aus. Unter dieser Voraussetzung sind diese Medien dankbare »Türöffner« in die Welt der Bibel, auch wenn sich das mit ihnen verbundene Erlebnis wohl weniger auf die biblischen Inhalte als vielmehr auf die spannenden Rahmenhandlungen bezieht.

17 Die Serie ist primär nicht als Medium für den Unterricht konzipiert, sondern möchte ein breites Publikum unterhalten und auf diese Weise mit den biblischen Erzählungen vertraut machen. Vgl. *Roland Rosenstock / Manfred Pirner, Methodische Tipps »Einstieg« 1: Theologisch-didaktische Einführung zur Serie*, in: *Katholisches Filmwerk / Matthias-Film* (Hg.), *Chi Rho. Das Geheimnis* (DVD), Frankfurt a.M. / Berlin 2011.

18 Im Falle von *Chi Rho* vgl. *Rosenstock / Pirner*, ebd., 1f.

19 Das zeichnet sich bspw. bei *Chi Rho* in empirischen Befragungen ab. Vgl. ebd. 2.

20 Vgl. *Bibellesebund / Deutsche Bibelgesellschaft, Das Jesus-Pergament. Didaktisches Begleitmaterial*, 12.

1.1.2 Virtuelle »Abenteuer« in religiös geprägten Räumen: www.kirche-entdecken.de und »Religiopolis«

In multimedialen Programmen können vor dem Auge des Benutzers Räume entstehen, die dieser virtuell betreten und damit in gewisser Weise erleben kann. Das gilt natürlich auch für sakrale Räume, so dass diese virtuellen Zugangsmöglichkeiten sowohl für die Kirchräumpädagogik als auch für das interreligiöse Lernen genutzt werden.

www.kirche-entdecken.de – ein interaktives Lernangebot zur Kirchräumpädagogik

Das 2005 installierte Internetportal www.kirche-entdecken.de zählt zu den bekannten multimedialen Lernangeboten der Kirchräumpädagogik. Ähnlich wie in der 2003 erschienenen CD-ROM »Abenteuer Kirche«²¹ geht es darum, Kinder und Jugendliche über das virtuelle Entdecken des Kirchenraums mit grundlegendem Wissen über den christlichen Glauben bekannt zu machen. Anders als in diesem »Vorgängerprogramm« wurde bei www.kirche-entdecken.de mit der Kirchenelster Kira eine Figur etabliert, die die Kinder im Alter zwischen sechs und zehn Jahren bei ihren Streifzügen durch die Kirche begleitet.²²

Und wirklich ist für diejenigen, die sich hier auf Entdeckungsreise begeben, einiges geboten: Die Nutzer können sich nach alter Manier mit Hilfe von Texten über die verschiedenen Gegenstände und ihre Bedeutung informieren. Die Texte müssen sie aber nicht selbst lesen, sie werden ihnen auf Wunsch (bzw. »Knopfdruck«) vorgelesen. Sie können sich aber auch Videoclips zu Taufe und Abendmahl ansehen, ein Lied auf der Kirchenorgel klimpern, verschiedene Spiele ausprobieren, Bastelideen ausdrucken, E-Mails schreiben, Segenswünsche verschicken und vieles mehr. Die Aktualität des Internet sorgt außerdem dafür, dass sich manche Angebote je nach kirchlichem Festkreis verändern, so dass es attraktiv ist, das Portal immer wieder aufzusuchen. Auf diese Weise soll Kirche für Kinder zum »Erlebnisraum« werden.²³

Das Wissen, das sich die Nutzer auf diese Weise aneignen können, ist sehr umfangreich: Benannt und erklärt werden Gegenstände, Feste, Ge-

21 *Deutschmann/Müller*, Abenteuer Kirche. Die CD-ROM richtet sich an Kinder bzw. Jugendliche im Alter zwischen 10 und 14 Jahren. Es wird ein symboldidaktischer Zugang verfolgt, der – in stärkerem Maße als www.kirche-entdecken.de – Themen der jugendlichen Erfahrungswelt (z.B. Angst, Freude, Hoffnung) im Horizont des christlichen Glaubens beleuchten will. Das Wort »Abenteuer« dürfte allerdings als Charakterisierung für das »Anwendungsgefühl« schon damals etwas zu hoch gegriffen gewesen sein und bezieht sich wohl auf ein Eingangsspiel, in dem man die Kirche auf verschiedenen Wegen erreichen soll. Vgl. auch das auf der CD-ROM befindliche Handbuch (auf www.fvu.de zum Download).

22 Vgl. *Roland Rosenstock*, www.kirche-entdecken.de, in: Jahrbuch für Kindertheologie 5, Stuttgart 2006, 182–187 (hier: 182).

23 Vgl. ebd. 182f. sowie die »Elternseiten« auf www.kirche-entdecken.de.

bräuche, Personen und Symbole, so dass sich sehr viele unterrichtliche Themen – von Martin Luther bis zu den Weltreligionen – auch mit Hilfe des Portals erschließen lassen. Hier könnten die Möglichkeiten von Multimedia in Zukunft noch stärker ausgeschöpft werden: Die meisten Informationen muss man sich immer noch erlesen bzw. »erhören«, die oben genannten Videosequenzen bleiben die Ausnahme. Als Lehrkraft muss man in jedem Fall vorab wissen, wo man die benötigten Informationen suchen (lassen) muss. Etwas merkwürdig mutet es zum Beispiel an, dass das große Kreuz im Altarraum nicht erklärt wird, sondern zum Verschicken von Segensgrüßen dient. Das wirkt, als wolle man dem vermeintlich unangenehmen Thema der Kreuzigung Jesu aus dem Weg gehen. Nach akribischem Suchen wird man allerdings doch fündig: In der Werkstatt des Küsters ist eine theologisch fundierte und gut verständliche Erklärung zur Bedeutung des Karfreitags versteckt.

»Religiopolis« – ein multimediales Lernprogramm zu den Weltreligionen
 Das Thema »Weltreligionen« bietet sich für das didaktische Prinzip des Entdeckens natürlich ebenso an wie die oben genannten Beispiele. Die Lernsoftware »Religiopolis. Weltreligionen erleben«, 2004 im Klett Verlag erschienen, macht dieses Motiv schon im Titel kenntlich.²⁴ Ausgangspunkt ist die fiktive Stadt Religiopolis, in der die verschiedenen Religionen tolerant nebeneinander leben. Die Nutzer haben die Möglichkeit, die verschiedenen Religionen durch das Besuchen der jeweiligen sakralen Versammlungsgebäude, der Friedhöfe und Wohnhäuser aus der »Innenperspektive« kennenzulernen. Eine Bibliothek soll für das notwendige Hintergrundwissen sorgen, der Fahrstuhl die historische Dimension abdecken.

Die Schwierigkeit, pauschalisierende Aussagen zu vermeiden, ohne unübersichtlich zu werden, ist an einigen Stellen gut gelöst. So wird zum Beispiel die kontroverse Kopftuchfrage im Islam in Form eines Chats dargeboten, in dem Mädchen und Jungen ihre Einstellung zu diesem Thema erklären. Andererseits fehlt es aber auch nicht an berechtigter Kritik: Andreas Mertin bemängelt die unausgereifte Handhabung, die nüchterne Gestaltung der Bücherinhalte in der Bibliothek (im pdf-Format), das schlecht vernetzte und lückenhafte Lexikon sowie die teilweise klischeehafte und undifferenzierte Darstellung der Religionen, vor allen Dingen des Christentums. Auch der interreligiöse Dialog werde – trotz der idealtypisch konstruierten Ausgangssituation – nicht behandelt. Überdies würden die Möglichkeiten von Multimedia keineswegs ausgeschöpft, das Programm sei zu statisch.²⁵

24 Ähnlich aufgebaut, aber weniger umfassend, ist das multimediale Online-Lernspiel auf www.planet-schule.de.

25 Vgl. Andreas Mertin, Religiopolis. Zur medialen Vermittlung von Religion, *Tà katoptrizómena. Magazin für Kunst, Kultur, Theologie und Ästhetik* 34/2005. Online verfügbar unter www.theomag.de/34/am149.htm (zuletzt geprüft am 28.11.2011).

Reflexion zu didaktischen Chancen und Problemen des »Entdeckerprinzips«

Die vorgestellten Lernprogramme versuchen, simulierte Räumlichkeiten mit religiösen Inhalten zu verknüpfen. Gegenüber dem herkömmlichen Unterricht besteht hier die Chance einer wesentlich plastischeren Veranschaulichung, die mal mehr, mal weniger gut umgesetzt wird. Insofern lassen sich alle Programme sinnvoll zur Erarbeitung von Faktenwissen einsetzen. Außerdem können die Nutzer weitgehend selbst bestimmen, was sie in welcher Reihenfolge und in welchem Tempo erkunden wollen und an welchen Stellen sie Hintergrundinformationen benötigen. Im Falle von www.kirche-entdecken.de ist außerdem anzunehmen, dass die interaktiven Beteiligungs- und Spielmöglichkeiten dazu beitragen, Kinder auch in ihrer Freizeit längerfristig an das Programm zu binden.²⁶

Aber wird Religion für die Kinder tatsächlich zu der spannenden Entdeckungsreise, die die Produzenten anstreben? Die Programme setzen allesamt darauf, dass die intrinsische Lust am Entdecken (bzw. Klicken) als Motivation genügt, um sich mit den »versteckten« Inhalten zu befassen. Zu fragen ist aber doch, ob hier nicht schnell eine Ermüdungseffekt eintritt. Erst recht dann, wenn man hinter den Icons »nur« Texte entdeckt, die gelesen und verstanden werden wollen. Was fehlt, ist eine herausfordernde Aufgabenstellung, die die wirklich spannenden Fragen der Religion(en) selbst zum Inhalt hat.

1.2 Filme mit didaktischer Zielsetzung: Lernen durch Identifikation

Im Gegensatz zu den oben vorgestellten interaktiven Lernangeboten teilen Filme dem Betrachter eine wesentlich passivere Rolle zu, was den Vorteil haben kann, dass man sich auf eine bestimmte Geschehensperspektive intensiver einlässt. In didaktisch ausgerichteten Filmen werden daher meist Identifikationsfiguren installiert, die das Geschehen – in diesem Falle die Religion – sozusagen mit dem Zuschauer gemeinsam erleben.

1.2.1 Didaktische Spielfilme: »Unsere 10 Gebote«

Die Spielfilmreihe »Unsere zehn Gebote«, 2006 unter Mitwirkung der EKD für den Ki.Ka produziert, unternimmt den Versuch, ein großes theologisches Thema in die Alltagswelt der Kinder zu übersetzen: Die zehn Gebote sollen für sie zu *unseren* Geboten werden. Das gelingt recht überzeugend dadurch, dass die 25-minütigen Filme konsequent von der Lebenswelt heutiger Kinder und Jugendlicher ausgehen und die ethische Problematik auf diese Weise situativ entwickeln. Die Kinder erleben die

²⁶ Rosenstock, www.kirche-entdecken.de, 186f., weist darauf hin, dass gerade die interaktiven Angebote gerne genutzt würden.

ethischen Konfliktsituationen indirekt mit den Darstellern mit, was im Unterricht für viele Diskussionsanreize sorgen dürfte.²⁷

Die Internetseite www.unsere-zehn-gebote.de bietet neben Spielen und Einblicken zur Entstehung des Films auch Informationen zur Bedeutung der Zehn Gebote, so dass die Seite im Unterricht für die Erarbeitung des biblischen Hintergrundes genutzt werden könnte.²⁸

1.2.2 Didaktische Dokumentarfilme: »Schnitzeljagd im Heiligen Land«

Parallel zur Erstausrahlung der Zeichentrickserie »Chi Rho« zeigte der Ki.Ka die vierteilige Reportage-Reihe »Schnitzeljagd im Heiligen Land« (Erstausrahlung 28.10.2010), die das Neben- und Miteinander von Judentum, Christentum und Islam an den Heiligen Stätten aus Sicht von betroffenen Kindern thematisiert und insofern eine »realistische« Ergänzung zu den Trickfilmen darstellt: Der Moderator Ben hat sich auf der Suche nach Gott in das Heilige Land begeben. Dort trifft er auf drei Mädchen, eine armenische Christin, eine Muslima und eine Jüdin, die ihn auf eine Schnitzeljagd schicken, an deren Ende er den Ort ausmachen soll, an dem er Gott am nächsten gewesen ist. Auf seiner als Abenteuer stilisierten Reise trifft er viele Kinder und Jugendliche verschiedener Religionen, die ihm kurze Einblicke in ihre Lebens- und Glaubenswelt geben.

Viele der bereits dargestellten didaktischen Elemente begegnen auch hier wieder: die (in diesem Fall etwas bemüht wirkende) abenteuerliche Rahmenhandlung, die Identifikationsfiguren sowie das Prinzip des Entdeckens. Im Vergleich zu »Religiopolis« fällt positiv auf, dass die interreligiöse Diskussion hier den Ausgangspunkt der Reise darstellt, die Motivation also gerade aus der Kontroverse entsteht. Gleichzeitig wird durch die verschiedenen Identifikationsfiguren sichergestellt, dass die Darstellung der Religionen möglichst authentisch und aus der Perspektive von Kindern geschieht. In diesem vielperspektivischen Realismus liegt einerseits die große Stärke des Projektes, das 2011 mit dem Grimme-Preis ausgezeichnet wurde. Doch wie im richtigen Leben erscheinen die Informationen leider auch im Film oft ungeordnet, sprunghaft und ohne Kontext – im didaktischen Begleitmaterial wird der Aufbau etwas euphemistisch als »assoziativ« bezeichnet.²⁹ Es dürfte daher trotz der gut aufbereiteten Unterrichtshilfen nicht einfach sein, den Film im Unterricht sinnvoll zu integrieren.

27 Auf der didaktischen DVD befinden sich anregende Unterrichtsbeispiele. Vgl. *Katholisches Filmwerk und Matthias-Film* (Hg.), *Unsere Zehn Gebote*, Frankfurt a.M. / Berlin 2006.

28 Die Bedeutungserklärungen sprechen allerdings eher ältere Schüler an. So wird bei der Darstellung des Ersten Gebotes mehrfach das Wort »existentiell« verwendet.

29 Vgl. *Martina Steinkühler*, Infoblatt – Einstieg: Das Projekt, in: *Katholisches Filmwerk und Matthias-Film* (Hg.), *Schnitzeljagd im Heiligen Land* (DVD), Frankfurt a.M. / Berlin 2011.

Reflexion zum »Erlebniswert« der didaktischen Filme

Im Unterschied zu den oben dargestellten Medien haben die Zuschauer bei dieser zweiten Gruppe die Möglichkeit, Religion zwar indirekt, aber aus einer authentischen Perspektive mitzuerleben, d.h. die Dramatik geht nicht so sehr von der konstruierten Rahmenhandlung, sondern von der (indirekt) erlebten Religion selbst aus, was den »religiösen Erlebniswert« steigern dürfte.

2 Didaktische Materialien zur Analyse und Deutung von »Religion in Medien«

Anders als bei den oben vorgestellten Medien handelt es sich bei dieser zweiten Gruppe nicht um Medien, die mit einer primär pädagogischen Zielsetzung konzipiert wurden. Es soll vielmehr um solche Unterrichtsmaterialien gehen, die Religion als Teil unserer medialen Kultur analysieren, deuten und in wechselseitiger Erschließung für das Verständnis der christlichen Tradition nutzen wollen.

2.1 Religion in Spielfilmen

Bei Spielfilmen, die nicht in erster Linie für didaktische Zwecke produziert wurden, steht der Unterhaltungsaspekt oft im Vordergrund und kann daher im Unterricht als Motivation dienen, sich mit bestimmten religiösen Themen auseinanderzusetzen. Die didaktische Zielsetzung liegt dann einerseits in der Kontextualisierung und Reflexion der im Film enthaltenen religiösen Inhalte, andererseits in der Auseinandersetzung mit der medialen Umsetzung des Themas. Je nachdem, ob es sich um Filme mit genuin »religiösen« Themen oder um primär »profane« Produktionen handelt, rücken dabei andere Schwerpunkte in den Vordergrund.

2.1.1 Religion in Spielfilmen mit religiöser Thematik

Die besondere didaktische Chance für Spielfilme mit religiöser Thematik liegt darin, dass religiöse Fragestellungen an Personen konkretisiert und so auch für Kinder und Jugendliche besser fassbar werden. In der Sichtbarmachung eben dieser persönlichen Auswirkungen von Religion liegt denn auch der didaktische Fokus, wie ein Unterrichtsvorschlag zu dem häufig eingesetzten Film »Luther. Er veränderte die Welt für immer«³⁰ verdeutlicht: »*Didaktischer Leitgedanke* ist es, durch die Auseinandersetzung mit Personen Identifizierungsmöglichkeiten zu schaffen ebenso wie Möglichkeiten der Distanzierung und Differenzierung, die Möglich-

30 Eric Till, Luther. Er veränderte die Welt für immer, BRD 2003.

keit, eine Sache aus unterschiedlichen Perspektiven wahrzunehmen.«³¹ Methodisch wird das in diesem Fall an einem Personentagebuch sichtbar, in das die Schüler die biographischen Veränderungen der am Geschehen beteiligten Personen eintragen sollen.³² Gleichzeitig sollte eine Reflexion über das Medium Film gerade bei Realfilmen nicht fehlen, um die Schüler für das Problem historisierender Lesarten zu sensibilisieren. Auch Trickfilme zu biblischen Themen können nach diesem Prinzip der »Personalisierung« für den Unterricht fruchtbar gemacht werden: So konzentriert sich das didaktische Begleitmaterial zu dem Animationsfilm »Die Zehn Gebote. Mose und das Geheimnis der steinernen Tafeln« u.a. auf das Berufungsthema und weist darauf hin, dass »anhand der Sequenz der Berufung von Mose durch Gott (»Brennender Dornbusch«)« deutlich gemacht werden soll, »dass es nicht nur um eine abenteuerliche Geschichte geht, sondern das Wirken Gottes durch Mose [sic!]«³³. Das geschieht z.B., indem die Schüler sich zunächst in die Lage des Mose hineinversetzen, um dann die eigene Reaktion auf die Berufung zu überlegen, oder indem sie sich nach der Beschäftigung mit der biblischen Grundlage Gedanken über mögliche filmische Umsetzungen machen.³⁴

2.1.2 Religion in Spielfilmen mit primär »profaner« Thematik

Grundlage der didaktischen Auseinandersetzung mit populären Spielfilmen ist die Beobachtung, dass diese oft auf mythische Erzählmuster zurückgreifen, die meist eine religiöse Dimension besitzen.³⁵ Diese populär »verpackten« religiösen Elemente sind gerade für Jugendliche ansprechender als eine direkte Konfrontation mit den »Originalen«. Die didaktische Aufbereitung im Unterricht folgt meist einem typischen Muster, das darin besteht, die für das Thema interessanten Szenen zu analysieren, sie mit der christlichen »Grundlage« zu vergleichen und auf diese Weise sowohl die Besonderheit der christlichen Tradition wie auch der filmi-

31 *Manfred Karsch* und *Christian Rasch*, *Religionsunterricht mit Filmen*, Göttingen 2007, 72.

32 Ebd. 73.

33 *Friedemann Schuchardt*, *Unterrichtsideen / Methodische Tipps zum Kinobesuch*, in: *Matthias-Film* (Hg.), *Die Zehn Gebote. Mose und das Geheimnis der steinernen Tafeln* (DVD), Berlin 2010, 3. (Auch abrufbar unter www.diezehngebote-derfilm.de.)

34 *Ders.*, Arbeitsblatt 1: »Was denkt Mose?« Arbeitsblatt 2: »Gott spricht mit Mose«. Arbeitsblatt 18: Gruppenarbeit zur Berufung des Mose, in: ebd.

35 Vgl. z.B. *Ulrike Baumann*, Vorwort. In: Pädagogisch-Theologisches Institut der Evangelischen Kirche im Rheinland (Hg.): *Seh(n)sucht. Spielfilme im Religionsunterricht der Sekundarstufe III*, Düsseldorf 2002. (materialien und entwürfe XXXV) Solche mythischen Strukturen finden sich natürlich auch in populären Computerspielen. Hierzu ist mir nur ein rudimentärer Unterrichtsvorschlag (O.A., Göttlich spielen. Siedler III, BRU 44/2006, 44) bekannt, der u.a. das im Spiel vermittelte Gottesbild fokussiert. Auch wenn die methodische Umsetzung hier etwas dunkel bleibt, ist die didaktische Idee doch vielversprechend.

schen Umsetzung herauszuarbeiten und zu beurteilen. Oft sind Arbeitsaufträge zur kreativen Aktualisierung integriert.³⁶

Der Vergleich mit dem christlichen »Original« ist dann problematisch, wenn es lediglich dabei bleibt, den »überraschten« Schülern die (meist biblischen) »Parallelen« zum Film zu präsentieren, ohne auf die Besonderheiten der filmischen Umsetzung einzugehen und diese vor dem Hintergrund der christlichen »Vorlage« kritisch zu hinterfragen: In dem Fantasy-Klassiker »Die Chroniken von Narnia. Der König von Narnia«³⁷ kommt es beispielsweise in einer zentralen Szene zur Selbstopferung des messianisch gezeichneten Löwen Aslan; im Hintergrund kann die Vorstellung vom Sühnopfer Christi vermutet werden. In einem Unterrichtsvorschlag für die siebte Klasse werden daher zunächst die Parallelen und Unterschiede zur Passion Jesu von den Schülern erarbeitet.³⁸ Was aber fehlt, ist eine Diskussion der mit den Unterschieden verbundenen Bedeutungsverschiebung im Film, der das Motiv der Vergeltung im Vergleich zur liebenden Barmherzigkeit besonders stark macht.³⁹ Eine genaue Differenzierung könnte also aufdecken, was die biblische Sühnopfervorstellung vielleicht gerade nicht ist, denn: »Wer in den »Narnia«-Geschichten den christlichen Glauben sucht, wird passende Motive entdecken können, nicht jedoch die Essenz christlicher Theologie finden.«⁴⁰ Das herauszuarbeiten, wäre die Aufgabe einer gelungenen unterrichtlichen Umsetzung – vielleicht eher in der Sek II als in Klasse sieben.⁴¹

36 Vgl. z.B. die Unterrichtsvorschläge zu »Stadt der Engel«, »Matrix«, »Stigmata«, »The Beach« in: *Pädagogisch-Theologisches Institut der Evangelischen Kirche im Rheinland*, Seh(n)sucht Film. Ähnlich auch die didaktische Aufarbeitung einer Star-Trek-Folge im Zusammenhang mit der Gottesfrage von *Manfred Pirner*, MWR – Anregungen für die Praxis, Entwurf 1/2005, 51–53.

37 *Andrew Adamson*, Die Chroniken von Narnia. Der König von Narnia, USA 2005 (Deutschland 2006).

38 Vgl. *Susanne B. Jung* und *Markus Mühling*, Unterrichtsideen zu C.S. Lewis' »Der König von Narnia«, in: *Katholisches Filmwerk* (Hg.): Arbeitsmaterial zu »Die Chroniken von Narnia – der König von Narnia«, Frankfurt a.M., o.J. (zum Download unter www.materialserver.filmwerk.de/arbeitshilfen/ChronikenvonNarnia_AH.pdf).

39 Vgl. dazu die erhellende Analyse von *Peter Hasenberg*, Die Passion des Löwenkönigs. C.S. Lewis' »Narnia«-Geschichten und ihre Vermarktung, *Herder Korrespondenz* 60 (2006), 93–97 (hier: 96); abgedruckt in: *Katholisches Filmwerk*, Arbeitsmaterial, 36–40.

40 Ebd.

41 Vgl. *Manfred Tiemann*, Schnelle Suche. Filme für Religionsunterricht und Gemeinde, Göttingen 2009, 152: »Die Opferung des Löwen Aslan wird besonders von evangelikal-fundamentalistisch eingestellten Christen als Anspielung für den Stellvertreter-Tod Jesu am Kreuz interpretiert. Dieser Aspekt kann in Sek II kritisch besprochen werden.«

2.2 Religion im Internet reflektieren und beurteilen

Religion findet heutzutage auch im Internet statt und betrifft nicht nur religiöse Organisationen, sondern auch Privatpersonen: Jeder hat die Möglichkeit, seine religiösen Vorstellungen auf verschiedene Art und Weise zum Ausdruck zu bringen und Religion auch im Netz zu praktizieren: Religion im Internet ist daher eine vielstimmige, wenig systematisierte Angelegenheit, in der man sich erst mal orientieren muss. Schüler sollten daher nicht nur lernen, das Internet als Recherchemedium zu nutzen, sondern auch über die Präsenzformen von Religion im Internet zu reflektieren und diese zu beurteilen.

In einer unterrichtlichen Umsetzung dieses Vorhabens⁴² nähern sich Schüler zunächst dem Phänomen Religion theoretisch an, erarbeiten dann Kategorien zur Klassifizierung religiöser Websites (z.B. interaktions- oder darstellungsorientiert; Religion-Online oder Online-Religion) und setzen schließlich die ganze »Variationsbreite der Vorstellungen zur eigenen Religiosität in Beziehung«⁴³, so dass am Ende Vorschläge für eigene Websites entstehen, auf denen die individuellen religiösen Vorstellungen dargestellt werden sollen. In diesem Fall fehlt allerdings eine explizit medienkritische Reflexion, z.B. über die Frage, welche (auch negativen) Auswirkungen das Internet für die menschliche Religiosität besitzt und/oder ob Religion im Internet überhaupt sinnvoll praktiziert werden kann.⁴⁴

Eine besonders herausfordernde Aufgabe ist es, mit Schülern über die verschiedenen Arten medialer Kommunikation und die damit verbundenen religiösen Dimensionen ins Gespräch zu kommen. Ein bemerkenswerter Unterrichtsentwurf⁴⁵ nimmt in diesem Zusammenhang nicht nur das Internet, sondern auch das Evangelium in den Blick, um beide im Sinne der wechselseitigen Erschließung miteinander zu konfrontieren. Eine wichtige Rolle kommt dabei dem Symbol des »Netzes« zu, das natürlich auf das Internet, aber eben auch auf die evangelische Botschaft anwendbar ist. Verkürzt gesagt, werden verschiedenen Netztypen verschiedene Medienerfahrungen zugeordnet und auf dieser Grundlage reflektiert (z.B. in Bezug auf die Freiheit oder auch Beteiligungsmöglichkeit der Rezipienten).⁴⁶

42 Vgl. *Gernot Meier*, Religionen im Medienverbundsystem Internet, entwurf 1/2005, 19–23.

43 Ebd., 20.

44 Ergiebig ist hier *Andreas Mertin*, Internet im Religionsunterricht, Göttingen 2000, 49–142, v.a. 115–142. In den verschiedenen Unterrichtsvorschlägen kommt auch immer wieder die Metaebene in den Blick.

45 *Marcus Riese*, Von Fischen und Fischern im weltweiten Netz, entwurf 1/2000, 65–74. Der Entwurf ist für die Klassenstufe 10 (G8) ausgewiesen, scheint mir aber in einigen Punkten sehr anspruchsvoll.

46 Vielleicht könnte der Entwurf auch als Modell für die religionspädagogische Aufarbeitung konkreter Probleme dienen, die sich mit den Kommunikationsformen

Betrachtet man zusammenfassend die ganze Bandbreite des vorgestellten Materials, dann liegt in der didaktischen Bearbeitung der eben dargestellten Metareflexion medialer Kommunikation (gerade in Bezug auf das Internet) sicherlich noch Potenzial, das weiter ausgeschöpft werden könnte.

Dr. Stefanie Lorenzen ist Studienrätin an einem Gymnasium in Völklingen/Saar und wissenschaftliche Assistentin im Fach Religionspädagogik an der Fachrichtung Evangelische Theologie, Universität des Saarlandes, Saarbrücken.

neuer Medien verbinden. Das Phänomen des Cybermobbings wäre hier ein Beispiel. Die 2011 bei Matthias-Film erschienene DVD *educativ »Virtual life«* behandelt das Thema ohne explizit religiöse Grundierung. Für den 2011 vom Katholischen Filmwerk herausgegebenen Spielfilm *»Homevideo«* gibt es noch keine Unterrichtsmaterialien.