

Von Johannes Röser

Der Wärmestrom

Statt Religion: Religiosität? Die Zukunft des Gottesglaubens hängt von den Lebensgefühlen der Jugendlichen, von den Jugendkulturen ab.

Nach den Intellektuellen, den Arbeitern, den Frauen und insbesondere den Müttern verliert die Kirche die Kinder. Nicht einmal mehr die Hälfte der Neugeborenen wird in unseren Breiten getauft. Und von denen, die irgendwann noch einmal mit der Glaubensgemeinschaft in Berührung kommen, wenden sich die meisten spätestens in der Jugendzeit von ihr ab. Selbst die Getauften wachsen überwiegend „faktisch konfessionslos“ auf – so der Religionspädagoge Ulrich Kropač bei einer Tagung der Katholischen Universität Eichstätt über Jugendkulturen und Jugendszenen im Wandel von Religion und Religiosität.

Zwar kann noch gut die Hälfte der jungen Leute als irgendwie „religiös“ bezeichnet werden, doch von den christlichen Glaubensinhalten haben sie sich weit entfernt. So wie die ehrwürdige Barockstadt in der verkehrstechnischen Provinz an der Altmühl architektonisch nach wie vor eine ungeborene Glaubenswelt vorspiegelt, stellt das Christentum in der Bundesrepublik immer noch einen „kulturellen Hintergrund“. Aber wie weit reicht der Einfluss tatsächlich? „Die großen Fragen der Menschheit“ werden für den größten Teil der Bevölkerung längst nicht mehr in den Kirchen, sondern „zunehmend auf Leinwänden und Screens“, also auf Bildschirmen behandelt, so Kropač. Das interaktive Internet hat als Medium der Jugend schlechthin die Eigenschaften angenommen, die man einst Gott zuschrieb: allmächtig, allwissend, allüberall, allzeit zugegen. Im Spiel der Popkultur von Musik, Film, PC, Tablet und Smartphone wurden neue Ritualwelten erschaffen. Sie lehnen sich zwar an die der Religionen an, beerben diese, doch an emotionaler Wucht, Dynamik und Inszenierungskraft werden die sakralen Sphären gottesdienstlicher oder sonstiger sakramentaler Feiern säkular weit übertroffen. „Hollywood“ kann es immer besser.

Allerdings tauchen sakrale Welten des Heiligen verschlüsselt auf, besonders in den Computer-Spielwelten. Der „andersreligiöse“ Mensch von heute ist dort online oder offline in Communities organisiert, in sogenannten Gilden höchst kommunikativ etwa auf Lan-Partys versammelt. Da selbst den kreativsten Programmierern der virtuellen „realen“ Welten nicht mehr viel Neues einfällt, greifen sie auf die an Phantasie offenbar nicht zu übertreffenden Welten der globalen religiösen Vorstellungen zurück. Sie erzeugen einen elektronischen Kosmos des Synkretismus, quasi-religiöse himmlische Verbindungen und Vermischungen im irdisch Ding. In den neuen heiligen Hallen auf dem Bildschirm tummeln sich Priester und Zauberer, Hexen und Dämonen, Engel, Druiden, Elfen, Trolle, Geistheiler und Schamanen – und was sonst noch die Einbildungs- und Offenbarungskraft des „Jenseitigen“ zu bieten hat.

Jesus, der Avatar Gottes

Darüber hinaus kann sich jeder Spieler je nach Geschmack, Lust und Laune seine Erlöser-, Märtyrer-, heiligen oder unheiligen Krieger-, Dämonen- und Satanskreaturen zusammenbasteln. Mit dem persönlichen Avatar, nach eigenen Vorlieben als Stellvertreter gestaltet und aufs „Spielfeld“ geschickt, zieht man durch das fiktiv-„reale“ Leben, unternimmt man Wallfahrten, betet in Tempeln, bekämpft das Böse oder das Gute, um am Ende vielleicht auf höchstem Level das Reich der ewigen Freiheit zu errichten. Nur noch kurz die Welt retten. Die Stadt ohne Gott wird zur Stadt „Gottes“ des

spielenden Menschen. Dieser wandelt sich in seinem Avatar zum Helden, zum Produzenten gedachten Daseins.

Und wenn die Kräfte den virtuellen Stellvertreter verlassen, wenn er womöglich von fremden Mächten besiegt wird oder stirbt, kann er – ganz nach klassischen religiösen Mustern und Mythen – von einem Zauberer wieder zum Leben erweckt werden, auf-erstehen, „leibhaftig“. Wo sonst darf man – gerade als junger Menschen in der Phase der Pubertät – noch solche Abenteuer erleben wie in diesem Spiel, abgekupfert von den Religionen? Von den real-„virtuellen“ Glaubensideen und Glaubenspraktiken führt der Weg nahezu direkt ins virtuell-„reale“ Computerspiel. Führt aber auch ein Weg von dort jemals zurück zur Religion? Eher wohl nicht. Weitaus wahrscheinlicher wird in Entsprechung zur PC-Welt „Religion“ entlarvt als eine Art Spiel des menschlichen Computers Gehirn, als ein ausgesprochen phantasiereiches Projektionsprodukt ebenfalls virtueller Art. Jesus Christus – der Avatar Gottes...

Über die Online-Spielkultur können Jugendliche allerdings einen sozialen Raum der Kommunikation und Identitätsbildung finden. Spätestens ab dem zehnten Lebensjahr sind Internet und Smartphone inzwischen in so gut wie jeder Familie präsent. Nahezu alle jungen Leute bewegen sich sicher in diesen virtuellen Welten – und die älteren ebenfalls. Der deutsche „Gamer“ (Spieler) ist im Durchschnitt 32 Jahre alt, der Anteil der Frauen liegt schon bei vierzig Prozent. An dieser Kultur kann kein Jugendlicher mehr vorbei, ohne sich selbst

zum Außenseiter zu stempeln. Der Greifswalder Religions- und Medienpädagoge Roland Rosenstock stellt fest, dass ostdeutsche Jugendliche, die bereits in dritter oder vierter Generation keinerlei Ahnung von Religion mitbekommen haben, online zumindest doch irgendwie mit „Religiosität“, die ansonsten völlig außerhalb ihrer Wahrnehmung liegt, in Berührung geraten.

„Ich bin spirituell“

Fremdartige Symbolwelten dringen ins spielende Bewusstsein ein: Prophetengestalten; Weisungen zum Erbauen einer künftigen heiligen Stadt, einer Himmelsstadt; Reinigungsrituale beim Waschen mit Wasser; die Weg-Metapher. Durch Mutproben und Läuterungen wird man im Wettkampf des Lebens zum Ziel, ins Licht geführt, in eine endgültige Harmonie mit dem Universum. Wie weit die „religiö- →

ZITAT DER WOCHE

„Mittlerweile sollen, so die aktuellen Schätzungen deutscher Sicherheitsorgane, rund 200 Islamisten aus Deutschland auf dem Weg nach oder bereits in Syrien sein. Allein in den vergangenen Wochen habe es Dutzende Ausreisen gegeben, der häufigste Zielort sei Aleppo ... Für den Verfassungsschutz verliert sich die Spur der Islamisten oft irgendwo in der Türkei ... Auf Nachfrage von Polizei oder Verfassungsschutz erklären sie, nur Verwandte in der Türkei besucht oder am Strand gelegen zu haben. Das Gegenteil zu beweisen, fällt den Behörden schwer, die laute Lagebericht vor allem in den kampferprobten Heimkehrern eine „besondere Gefährdung für Deutschland“ sehen.“

Der „Spiegel“ (über islamische Glaubenskrieger: „Taxi in den Dschihad“)

→ sen“ Anspielungen und Anregungen des virtuellen Raums führen können, bleibt offen. Rosenstock ist durchaus skeptisch: „Religiöse Symbole werden in den Spielwelten nur dann als solche erkannt, wenn ein religiöses Vorwissen vorausgesetzt ist.“

Dennoch spielt „Gott“. Und wir spielen mit „Gott“, dem Heiligen, lassen es ein in die Wahrnehmung, wenn auch anderer Art, an ungewöhnlichem Ort, nicht im Gotteshaus, sondern am PC. „Man kann im Spiel anders sein als im gewöhnlichen Leben.“ Das „Religiöse“ oder Quasi-Religiöse bildet sich in den Jugendszenen freilich nicht mehr ab in fixen Systemen oder Institutionen von Religion. Es äußert sich – wenn überhaupt – indirekt, versteckt, unscheinbar. Es ist als solches nicht leicht zu identifizieren. Dennoch sollte die dadurch ausgelöste Emotionalität nicht unterschätzt werden, selbst wenn sie allenfalls eine Vorstufe religiösen Empfindens erreicht. Das meint der Bielefelder Religionspädagogik- und Religionspsychologie Heinz Streib. Er verweist auf den Soziologen Thomas Luckmann, der von einer „unsichtbaren Religion“ sprach, die sich nicht mehr nur in der institutionalisierten Form von Kirchlichkeit manifestiert: „Die Rede vom Verschwinden der Religion stimmt nicht.“ Streib: „Zum Kern der Religiosität gehört die Transzendierung des Alltags“, Anschauung und Gefühl, Sinn und Geschmack fürs Unendliche. Diese Schlüsselempfindungen sind nicht einfachhin auszulöschen. Gerade die Begrenztheit des Daseins stößt manche Ahnung an: „Das kann doch nicht alles sein.“ In der Religion wie in der individuellen Religiosität geht es „ums Ganze“.

Viele Menschen verstehen sich allerdings nicht mehr als „religiös“. Trotzdem sagen sie: „Ich bin spirituell.“ Sogar „spirituelle Atheisten“ weist der soziologische Befund aus. Die traditionellen Einordnungen von Religiosität und Religion lösen sich auf. Religiosität zeigt sich immer weniger eingebettet in „etablierte“ Religion, so Streib: „Sie findet sich oft außerhalb.“

Mit der Religion ändert sich die Religiosität. Wie? Das ist in den Jugendwelten und Jugendszenen besonders diffus und schwer fassbar. Der evangelische Nürnberger Religionspädagoge Manfred Pirner zieht es daher vor, von „Transzendenzoffenheit des Individuums“ zu sprechen. Die Jugendlichen hätten nicht nur Fragen, sie hätten auch ihre

Antworten. Die solle man in kirchlichen Leben ernst nehmen und nicht versuchen, ihnen klassische Lehrauffassungen oder Sichtweisen überzustülpen. Die offenen Suchbewegungen und fragmentarischen Antworten würden von den jungen Leuten nicht als etwas Minderwertiges betrachtet, sondern als wahr, echt, authentisch. Fertige, selbstsichere Konzepte von Glauben wecken Misstrauen. Gewiss ist der christliche Glaube auf Tradierung angewiesen, so Pirner, „aber zugleich auf Erneuerung“. Er braucht die „prophetische Kraft der Jugend“.

Angeregt wird sie in erster Linie von Emotionen, im Prozess religiöser Entdeckungen durch Unterbrechung. Darauf verwies der Darmstädter Gemeindepädagoge und Psychologe Carsten Gennerich. Gefühle „signalisieren, dass etwas von der Routine abweicht“. Die Pubertät ist die Phase besonders starker Unterbrechungen und Abweichungen vom Üblichen. Rebellion! Das Individuum muss auf der Suche nach Identität gespurte Bahnen verlassen, das Bekannte ins Offene überschreiten. Auch das produziert eine Art von Transzendenzerleben, nicht ohne Bezug zum Religiösen. Gennerich nahm Bezug auf Johann Baptist Metz: „Die kürzeste Definition von Religion: Unterbrechung.“

„Glanzvoll und erlebnisstark“

Die heftigste Unterbrechung ist die Erfahrung der Möglichkeit des Nichtseins. Daraus kann allenfalls Hoffnung retten, Vertrauen auf etwas, das auch das Nichtsein umfängt und ins Sein ruft. Für Gennerich bildet sich genau da die Frage nach Gott. Den „Mehrwert“ der Religion ortet der Pädagoge und Psychologe darin, dass das existenzielle Ausgesetztsein junger Leute im Prozess der Selbstfindung in ein transzendentes Vertrauen mündet, das man sich nicht selber geben kann: Es gibt jemanden, der mich annimmt, bejaht, in dem ich mich geborgen wissen kann. Gott. Die Selbstliebe wird durch die Gottesliebe, die Ich-Stärke durch den Gottesbezug stimuliert. Für Gennerich sollte das religionspädagogische Bemühen Raum schaffen für „plausible Vertrauensgründe“, um die „Fraglichkeit des Selbst zu öffnen“ und dadurch „für die Denkmöglichkeit Gottes“ zu sensibilisieren: „Gott als Mehrwert der Weltkonstruktion“. Das meint die „Idee von Gnade“. Die Rechtfertigung des Menschen durch

Gott – und nicht durch den Menschen – macht das Individuum flexibel, offen, frei.

Dabei ist das Rituelle im Profanen wie im Sakralen nicht zu unterschätzen. Der Innsbrucker Erziehungswissenschaftler Ruprecht Mattig meint: „Das Rituelle ist der Lebensnerv von Religion.“ Rituelle Handlungsmuster wiederholen sich nicht bloß. „Sie sind nicht nur identische Kopien“, sondern tragen stets ein Moment des Neuen in sich. Riten begleiten in allen Kulturen die Brüche und Übergänge von Altem zu Neuem.

Wo aber endet das Profane, und wo beginnt das Religiöse? Übergänge sind nicht leicht zu bestimmen. Die Kirchen sollten sich keine Illusionen machen, als fände der Mensch irgendwann automatisch ins Heilige, wenn er nur einmal von einer Aura des Heiligen ergriffen wird. Ohne Aura des Besonderen kann keine Aura des Göttlichen entstehen. Aber der Schritt von der Heiligkeit weltlicher Aura zur Heiligkeit der Aura christlicher Liturgie ist weit.

Der Theologe, Pädagoge, Erwachsenenbildner und Kulturmanager Peter Hahnen, lange in der Ministrantenpastoral engagiert, ermutigte zu mehr Achtsamkeit, Sorgfalt und Verantwortungssinn in der Liturgie und für die Liturgie. Jugendliche hätten ein feines Gespür dafür, ob etwas gut gemacht ist oder schlampig, ob es sich sehen lassen kann oder ob es schlecht aussieht. Die Ästhetik des Gottesdienstes bis in vermeintliche Äußerlichkeiten hinein dürfe man nicht unterschätzen. Hahnen warnte aber auch davor, sich billig der Popkultur anzubiedern, die „draußen“ immer besser sei als in der Kirche. Entscheidend sei die innere Ernsthaftigkeit. Es kommt darauf an, durch wirkliche Präsenz die Liturgie zu füllen. „Es geht um das personale Gewicht dessen, was da gemacht wird.“ Das Unverfügbare, Fremde und Eigenartige der Liturgie, das Sperrige dieser „Anderswelt“ muss zum Ausdruck kommen. „Im Gottesdienst soll sich etwas ereignen, was sich sonst nicht ereignet. Liturgie ist etwas anderes als ein Grillfest.“ Hahnen warnte vor einem „Liturgiemuseum“. Der Alltag sei einzubinden, jedoch nicht billig, nicht dürftig oder oberflächlich. „Er muss geistlich verdichtet werden.“ „Glanzvoll und erlebnisstark“, wie der Theologe Paul Michael Zulehner einmal formulierte.

Trotz des hohen Anspruchs an den Gottesdienst warnte Hahnen vor (Selbst-) Überforderung und Verrenkungen. „Wenn

nicht eine ganz normale Liturgie etwas Besonderes ist, werden wir uns ständig auf die Hatz nach dem Besonderen machen.“ Man müsse sich aufs Wesentliche besinnen, Sinn für das entwickeln, was gefeiert wird. Der Theologe erzählte von einer Osternacht, in der der Pfarrer das regieartig ausgeklügelte vorbereitete „Drehbuch“ mitten im Geschehen auf den Boden warf. Die Gemeinde war schockiert. Und dann begann er einfach zu erzählen, was Ostern für ihn bedeutet. Auch in den Jugendliturgien müsse man abrüsten: „weniger effektorientiert, doch wirkungsvoll“. Warum, so Hahnen, berühren die einfachen Gebete und Gesänge von Taizé so viele? Es komme auf wenige treffende Worte und wenige starke Zeichen an: zum Beispiel Bruderkuss, Teilen, Mahl halten. „Egal, wie bunt wir Jesus machen, es ist immer eine unbequeme Botschaft vom Reich Gottes und von Umkehr. Es braucht keine Entertainer, es braucht Originale.“ Die Menschen sind nicht bereit, „Liebloses hinzunehmen“ – die Jugendlichen schon gar nicht.

Sprechen ist Denken ist Leben

Hat der christliche Glaube unter jungen Leuten noch eine Chance? Zweifellos wird es schwer und schwerer, weil die mittlere Generation zur religiösen Erziehung der Nachkommen schon weitgehend ausgefallen ist. Dennoch sollten die Christen, die Kirchen die geringsten Chancen nutzen, Versuche wagen – in der Katechese ebenso wie in den noch verbliebenen Freiräumen des Religionsunterrichts beziehungsweise der Ganztagsbetreuung in den Schulen.

Ob Glauben spannend ist, für eine neue Generation vielleicht wieder spannend wird, entscheidet sich nicht an Theorien, sondern in der Praxis. Das entscheidet sich allein im aufregenden Spiel des Lebens selbst, im Kälte- wie im Wärmestrom der Existenz. Möglicherweise liegt religiös in den Jugendkulturen und Jugendszenen doch noch mehr an Überraschungen und Unterbrechungen bereit, als man gemeinhin vermutet. Es lohnt sich jedenfalls, mit aller Anstrengung dort eine neue Sprache zu wagen. Sprechen ist Denken, ist Leben – weiterhin auch religiöse Ahnung. „Religion soll behüten und beschützen, wärmen“, meint Kropáč. Das kann sie, wenn es den Menschen fröstelt, wenn es kühl wird um ihn herum – und zugleich gar nicht so selten warm ums Herz. ←