

Beten per Mausclick?

Religion(en) und Rituale im Internetzeitalter.

Simone Heidbrink, M.A.

Vortrag auf der *re:publica*, 2.-4. April 2008 in Berlin (unveröffentlicht)

Abstract.

Die Popularisierung des Internet ging auch an der religiösen Landschaft nicht spurlos vorbei: Bislang versteckte, "unsichtbare" Religion wurde insbesondere durch die Masse privater Homepages plötzlich zugänglich und veränderte maßgeblich das bislang eher von traditionellen Denken geprägte Bild von "Religion(en)" als "Systeme".

Mit dem Aufkommen der Web 2.0-Anwendungen bzw. dem Hype um sog. "Virtuelle Welten" wie z.B. Second Life lässt sich nun eine zweite Welle der Veränderung in der religiösen Topographie des Internet feststellen, die signifikante Änderungen in religiösen Selbstdarstellungen, Gruppenbildungsprozessen und sogar von religiösen Ritualpraktiken nach sich zieht. Manche religiöse Akteure sprechen bereits von "Religion 2.0" oder (im christlichen Bereich) von "Kirche 2.0". Was für Interdependenzen gibt es zwischen Internettechnologie und religiösem (Selbst-)Verständnis? Welchen Einfluss hat das Internet auf Religion(en)? Und welche Rolle spielt die "kritische Masse" bei der Generierung und Veränderung privater, öffentlicher und wissenschaftlicher Diskurse um Religion(en)?

Der Vortrag wird Einblicke in die religiöse Topographie des Internet in ihrem historischen Verlauf geben und insbesondere auf die Wechselwirkungen zwischen technischem Fortschritt und religiöser (Selbst-)Darstellung bzw. religiöser Praxis eingehen – und hoffentlich zu spannenden Diskussionen anregen ...

Da es sich bei den Besuchern der *re:publica* nicht notwendigerweise um ein Publikum handelt, von dem davon auszugehen ist, dass es mit den rezenten religionswissenschaftlichen Konzepten vertraut ist, möchte ich meinem eigentlichen Vortrag einige erklärende Worte zum Fach Religionswissenschaft und deren Grundlagen vorschicken, die das Verständnis für meiner späteren zusammenfassenden Bemerkungen vereinfachen dürften; insbesondere, da in der Öffentlichkeit die Unterschiede zwischen den akademischen Fächern "Religionswissenschaft" und "Theologie" nach wie vor oft unklar sind.

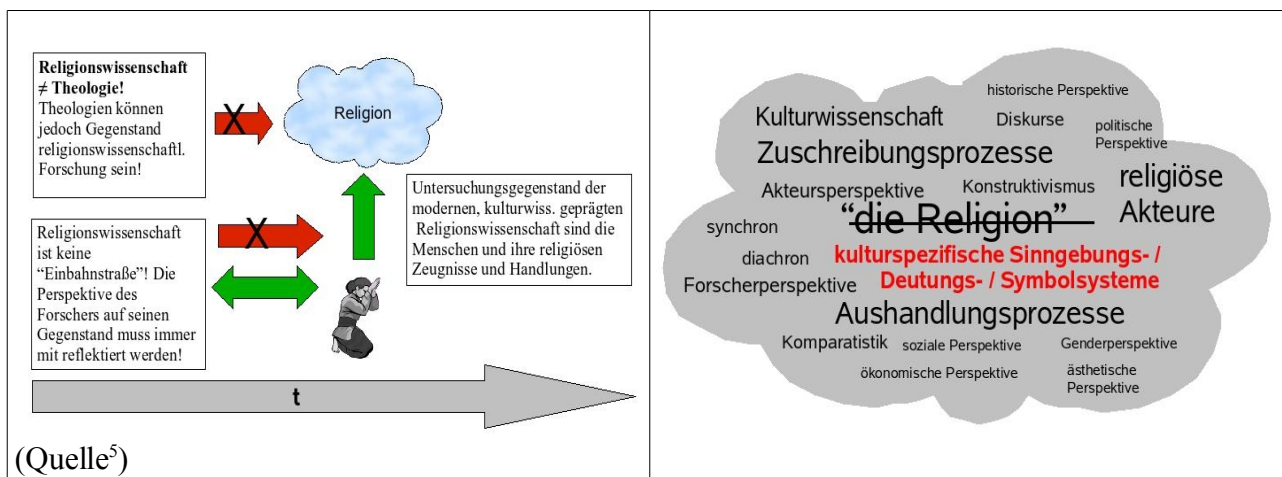
"Crashkurs" Religionswissenschaft.

Die Religionswissenschaft ist eine noch recht junge Disziplin, deren Vorläufer zwar bis in die neuzeitliche Aufklärung zurückreichen, die sich als eigenständige Disziplin jedoch erst seit Beginn des 20. Jh. an den Universitäten etablieren konnte. Zunächst im Dunstkreis der Theologie angesiedelt, entwickelte sich das Fach in den letzten Jahrzehnten zu einer unabhängigen Wissenschaft, die ihre theoretische und methodische Grundlegung den v.a. empirischen Kulturwissenschaften, der Philologie und der Ethnologie entlehnt.¹ Zwar verwenden auch die Theologie in einigen Teilbereichen diese

1 Vgl. Kippenberg, Hans G. u. Stuckrad, Kocku v. (2003): Einführung in die Religionswissenschaft, München, S. 11 ff.

Methoden, doch geht sie von einer anderen epistemologischen Basis aus. Während die Theologie religiöse Spezialisten ausbildet, bemüht sich die Religionswissenschaft, für die das Christentum nur eine Religion unter vielen ist, um eine Außenperspektive auf Religionen, wobei sie auf Glaubensaussagen verzichtet und nur die religiösen Akteure und deren Zeugnisse (Schriften, Bauwerke, Artefakte, ...) und Handlungen in den Fokus der Forschung stellt.²

In der Religionswissenschaft geht es also nicht um verifizierende und falsifizierende Aussagen über "die" Religion, sondern um das Herausarbeiten kulturspezifischer Sinngebungs-, Deutungs- und Symbolsysteme religiöser Akteure³, die synchron und diachron, u.a. in historischer, politischer, sozialer, ökonomischer, ästhetischer und / oder Gender-Perspektive untersucht werden. Im Sinne eines konstruktivistischen Ansatzes, der davon ausgeht, dass keine "objektive" Realität existiert, sondern jeder Mensch zu jedem Zeitpunkt seine eigene Realität selbst konstruiert, wird auch Religion als diskursiver Prozess verstanden, den religiöse Akteure in Zuschreibungs- und Aushandlungsprozessen permanent konstruieren.⁴ Zu diesen Konstruktionsprozessen gehört auch die Perspektive des Religionsforschers, die deshalb ebenfalls immer in der Analyse mit reflektiert werden muss.



Religiöse Topographie des Internet.

Im Internet, insbesondere im WWW, gibt es eine Vielzahl religiöser Homepages, die von Sammlungen religiöser Primärquellen über individuelle religiöse Homepages, Webseiten religiöser Gruppen und Gemeinschaften bis hin zu Webpräsenzen religiöser Institutionen reichen. Bereits vor der Popularisierung des World Wide Web wurde das Internet benutzt, um sich über religiöse Themen auszutauschen, beispielsweise in Newsgroups und Diskussionsforen. Mit dem Aufkommen des WWW nahmen jedoch insbesondere private Homepages zu, die eine Fülle individueller religiöser Synthetisierungs- und Sinnstiftungsprozesse zeigen, die vor dem Aufkommen des Internet – insbesondere aufgrund der Hierarchisierung des Buchmarkts – weitgehend unsichtbar waren und sich signifikant von den Oberschichtendiskursen religiöser Experten unterschieden.⁶

2 Stolz, Fritz (1988): Grundzüge der Religionswissenschaft, Göttingen, S. 34 ff.

3 Vgl. Kippenberg, Hans G. u. Stuckrad, Kocku von (2003): Einführung in die Religionswissenschaft, München, S. 102.

4 Vgl. ebda., S. 144 f.

5 Für die Grafik vgl. Heidbrink, Simone, Miczek, Nadja, Radde-Antweiler, Kerstin (2008): "Online-Religion-Online". Mediatisierungsprozesse im Fokus religionswissenschaftlicher Internetforschung. Vortrag am 7.2.2008 im Rahmen des Forschungskolloquium Medienkultur am Institut für Medien, Kommunikation, Information, Universität Bremen.

6 Vgl. Meier, Gernot u. Radde, Kerstin: Das Medium Internet als religionsgeschichtliche Quelle. In: Ruperto Online. Das Webmagazin der Universität Heidelberg. Dezember 2004. Verfügbar unter: www.uni-heidelberg.de/magazin/2004/topthema_1204_internet.html.

Während Websites institutioneller Religionen zu Beginn oft stark auf eine Vermittlung von textuellen Inhalten setzte, wie sich beispielsweise an den Webseiten des Vatikans beobachten lässt, der sich erst nach dem Millenniumswechsel auf interaktive Inhalte besann, wiesen nicht-institutionelle Homepages oft schon sehr früh interaktive Inhalte auf, die von der Konstruktion virtueller Räume bis hin zur Online-Performanz von Ritualen reicht.⁷

Während jedoch im Zeitalter von "Web 1.0", etwa auf statischen Homepages, meist nur die Ergebnisse solcher individuellen Konstruktionsprozesse sichtbar waren, lässt sich mit dem Aufkommen sozialer Software häufig auch deren Genese verfolgen.

So ermöglichen Weblogs durch ihre Trackback- und Kommentarfunktionen die Untersuchung von Diskurssträngen und deren Verlauf. Wikis wie Wikipedia lassen den Nachvollzug von Diskussionen und den Vergleich der Einträge mit älteren Textversionen zu⁸, was sie für den Religionswissenschaftler zu einer interessanten Primärquelle für Diskursverläufe machen. Des Weiteren trägt die Diversität sozialer Software zum Meinungspluralismus und zu einer Enthierarchisierung von "Wahrheitsmonopolen" bei, was einer kultur- und religionswissenschaftlichen Analyse interessante Einblicke in unterschiedliche religiöse Diskursfelder ermöglicht.⁹ So erlaubt beispielsweise der Vergleich identischer Einträge auf Wikipedia-Klonen wie "Kathpedia" (<http://www.kathpedia.com>), "Athpedia" (<http://athpedia.de/wiki>) oder "Conservapedia" (<http://www.conservapedia.com>) interessante Einblicke in die Diskursverläufe und Konsensfindungen von Akteuren unterschiedlicher Denominationen. Social Networking und Social Tagging ermöglichen ebenfalls Schlussfolgerungen auf soziale, kulturelle und konfessionelle Gebundenheit der Akteure und dienen somit als Quelle individueller Religiosität.¹⁰ So lassen sich beispielsweise die Filmbeiträge der Plattformen YouTube (<http://www.youtube.com>) und GodTube (<http://www.godtube.com>) auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede untersuchen¹¹ oder religiöse Synthetisierungsleistungen auf Social Networking Seiten wie MySpace nachverfolgen¹². Religiöse Video- oder Podcasts erlauben Einblicke in die multimediale

7 Vgl. Helland, Christopher (2000): Online-Religion/Religion-Online and Virtual Communitas. In: Hadden, J., Cowan, D. (Eds.), Religion on the Internet. Research Prospects and Promises (Religion and the Social Order 8). London, S. 205-223 und Helland, Christopher (2005): Online Religion as Lived Religion. Methodological Issues in the Study of Religious Participation on the Internet. In: Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet, 1.1, verfügbar unter: <http://www.ub.uni-heidelberg.de/archiv/5823>.

8 Vgl. hierzu z.B. Jansson, Kurt, Danowski, Patrick, Voss, Jakob: "Wikipedia: Kreative Anarchie für den freien Informations- und Wissensaustausch". In: Drossou, Olga, Krempf, Stefan, Poltermann, Andreas (2006): Die wunderbare Wissensvermehrung. Wie Open Innovation unsere Welt revolutioniert, München, S. 159-167. Online verfügbar unter: <http://www.wissensgesellschaft.org/themen/wissensoeconomie/OpenInnovation.pdf>.

9 Zu den neuen Strukturen der rezenten Wissensgesellschaft vgl. Drossou, Olga, Krempf, Stefan, Poltermann, Andreas: "Der Kampf um die Innovationsfreiheit: Der Bit Bang des Wissens und seine Sprengkraft". In: Drossou, Olga, Krempf, Stefan, Poltermann, Andreas (2006): Die wunderbare Wissensvermehrung. Wie Open Innovation unsere Welt revolutioniert, München, S. 1-10. Online verfügbar unter: <http://www.wissensgesellschaft.org/themen/wissensoeconomie/OpenInnovation.pdf>. Zur Entwicklung cyberethnographischer Forschungsmethoden zur Untersuchung digital vermittelter Identität vgl. Rybas, Natalie, Gajjala, Radhika: "Developing Cyberethnographic Research Methods for Understanding Digitally Mediated Identities". In: Forum Qualitative Sozialforschung 8,3, 2007. Verfügbar unter: <http://www.qualitative-research.net/fqs-texte/3-07/07-3-35-e.htm>.

10 Vgl. hierzu z.B. die Ansätze von "Audience Ethnography" in de Feijter, Ineke (2007): The Art of Dialogue. Religion, Communication and Global Media Culture, Berlin, S. 125 ff.

11 Vgl. z.B. Pasche, Florence (2007): Representations of Religions on Video Sharing Platforms. Vortrag auf der Jahrestagung "Pluralität und Repräsentation" der Deutschen Vereinigung für Religionswissenschaft (DVRW) 2007 in Bremen.

12 Vgl. z.B. Nyland, Rob (2007): Jesus is My Friend. Religiosity as a Mediating Factor in Internet Social Networking Use. Verfügbar unter: http://www.gentletyrants.com/wp-content/uploads/2007/03/Nyland_Jesus%20is%20my%202007.pdf

Umsetzung religiöser, oft traditioneller und somit häufig textgebundener Inhalte. So versucht beispielsweise die britische “Jesuit Media Initiative” mit ihrem Podcast “Pray as you Go” (<http://www.pray-as-you-go.org/>) die Exerzitien ihres Gründers Ignatius von Loyola mit den Mitteln moderner Internettechnologie umzusetzen und Laien zugänglich zu machen.¹³ Diese erlauben Einblicke in zeitgenössische Auslegung und Transferprozesse “alter” bzw. “traditioneller” religiöser Schriften und Praktiken.¹⁴ Virtuelle Welten wie Second Life oder Massively Multiplayer Online Games (MMOGs), die es als computergenerierte zwei- oder dreidimensionale Umgebungen dem Benutzer ermöglichen, mittels Avataren miteinander zu interagieren, erlauben darüber hinaus die ethnographische Beobachtung von Individuen und deren religiöse Aktionen und Interaktionen in einer parallelen Realität in Echtzeit¹⁵ und zeigen darüberhinaus medienübergreifende Rezeptionsprozesse, wie beispielsweise die Verarbeitung spielimmanenter Inhalte auf Webseiten, Foren in Machinima-Filmen u.ä.¹⁶

Religion 2.0?

Insofern kann das Aufkommen des sog. “Web 2.0” nicht nur als technische und sozio-kulturelle Änderung in Nutzerverhalten und -wahrnehmung gegenüber moderner Internettechnologien gewertet werden¹⁷, sondern stellt im religionswissenschaftlichen Sinn einen weiteren wichtigen Schritt zur Analyse der Konstruktionsprozesse individueller Religiosität dar, da in vielen Fällen nun nicht mehr nur die statische Darstellung der Ergebnisse individueller religiöser Sinnstiftungsprozesse, sondern auch die prozessuale Strukturen ihrer Diskursverläufe sichtbar gemacht werden können.

Im Bezug auf die neuen Nutzungsstrategien des Internet für religiöse Inhalte sprechen einige religiöse Akteure bereits von “Religion 2.0” oder – im christlichen Kontext – von “Kirche 2.0”, wobei sich dahinter ganz unterschiedliche Diskursstränge verbergen.¹⁸ Es gibt da zum Einen Initiativen, die versuchen, existente religiöse Gruppen und Institutionen mit den Mitteln sozialer Software eine größere Reichweite oder größere Aktualität zu verschaffen, wie beispielsweise die Agentur “*ichurch*” (<http://www.ichurch.de>), die Kirchen beim Einsatz von Web 2.0-Technologien in ihren Gemeinden unterstützen möchte. Hier geht es in Zusammenhang mit dem Begriff “*Kirche 2.0*” also im Wesentlichen um einen Wandel der Kommunikationstechniken und -strategien.

Dem häufig unterstellten partizipatorischen und antihierarchischen Charakter von “*Web 2.0*” werden mitunter auch christlich-theologische Dimensionen zugeschrieben. So sprach Peter Weibel vom Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) Karlsruhe bei einem Interview anlässlich des Evangelischen Kirchentags 2007 als Antwort auf die Frage, inwieweit die Kirche vom Web 2.0 lernen

13 Vgl. hierzu die Erklärungen auf der Webseite <http://www.pray-as-you-go.org/wayofignatius.htm>

14 Zu Ritualtransfer und Ritualdesign im Internet vgl. Radde-Antweiler, Kerstin (2006): Rituals-Online Transferring and Designing Rituals. In: Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet 2.1, verfügbar unter: www.online.uni-hd.de.

15 Vgl. Radde-Antweiler, Kerstin: Virtual Religion. An Approach to a Religious and Ritual Topography of Second Life. In: Online - Heidelberg Journal of Religions on the Internet 3.1, verfügbar unter: www.online.uni-hd.de.

16 Henry Jenkins nennt das Phänomen der medienübergreifenden Konstruktion und Rezeption popkultureller Inhalte, zu denen auch Computerspiele zählen, “transmedia storytelling” einer “participatory culture”. Vgl. Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York. Zum Rezeptionsverhalten von “Media Fans” vgl. Jenkins, Henry (2006): *Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture*, New York, S. 134 ff.

17 Vgl. hierzu z.B. Krempf, Stefan: “Soziale Software. Innovative Bausteine für eine kritische Netzöffentlichkeit”. In: Dressou, Olga, Krempf, Stefan, Poltermann, Andreas (2006): *Die wunderbare Wissensvermehrung. Wie Open Innovation unsere Welt revolutioniert*, München, S. 168-180. Online verfügbar unter: <http://www.wissensgesellschaft.org/themen/wissensoekonomie/OpenInnovation.pdf>.

18 Zur Entwicklung von Christentum im Internet vgl. Horsfield, Peter, Teusner, Paul: “A Mediated Religion. Historical Perspectives on Christianity and the Internet”. In: *Studies in World Christianity* 13,3 (2007), S. 278-295.

könne, von den Gemeinsamkeiten von Urchristentum und Web 2.0: *Das Web 2.0 hat von der Kirche gelernt. Nämlich die Idee der Gemeinschaft und des Teilens. Blogs und Video-Communities sind Gemeinschaften und die Ur-Gemeinschaft, die wir kennen, ist die christliche.*¹⁹

Umgekehrt werden jedoch auch Charakteristika und Terminologien des "Web 2.0" auf theologische Inhalte angewandt. Der Blogger "Pastor Buddy"²⁰ stellt in einem Beitrag eine Liste von 10 Dingen auf, die seiner Meinung nach "die Kirche vom Web 2.0 lernen kann".²¹, dazu gehören beispielsweise Punkte wie "Dezentralisierung von Wahrheit", "Beteiligung aller", "Organische Entwicklung von Autorität / Leiterschaft", "Verknüpfen von Angeboten" und "ein neues Besitzverständnis". - Alles Attribute, die als grundlegenden Ideen sozialer Software gelten.

Pastor Buddy und sein Blog kann der sog. "Emerging Church" zugerechnet werden, eine dezentrale und recht heterogene Bewegung von Christen verschiedener Traditionen mit dem Ziel, das Christentum für die Postmoderne zu (de- / re-)konstruieren.²² Es geht dabei stark die Einbindung rezenter Kultur in die Theologie und ein holistisches Gottes- und Gottesdiensterleben, was mit Liturgieinnovationen und Konzepten wie partizipatorischer Leiterschaft, dem Einsatz von Kunst und multimedialen Elementen und der Kombination traditionell religiöser und moderner / populärkultureller Elemente einhergeht.²³ So wurde z.B. im Jahr 2001 von verschiedenen britischen "Emerging Church"-Gruppen eine Labyrinth-Installation in der St Paul's Cathedral in London aufgebaut, in der virtuelle anstelle physisch-realer Kerzen als Reminiszenz an die Gegenwartskultur dienten.²⁴ Das Labyrinth wurde später zur virtuellen Performanz im Internet "nachgebaut".²⁵

Rezente Webtechnologien können also für die "Emerging Church" als maßgebliche Faktoren von Gruppenbildungs- und Strukturierungsprozessen identifiziert werden und dienen außerdem als wichtige Kommunikations- und Vernetzungsplattform.²⁶ Auf Technorati finden sich beispielsweise insgesamt 530 Blogs, die mit "Emerging Church" getaggt sind (Stand: 16.04.2008).

Die Relevanz sozialer Software für "Emerging Church" ist also evident und es ist fraglich, ob die Aktivisten ohne die modernen Kommunikations- und Vernetzungsstrukturen zusammengefunden

19 Interview verfügbar unter: <http://www.kirchentag2007.de/serendipity/index.php?/archives/102-Kirche-muss-vom-Web-2.0-lernen.html>).

20 Vgl. <http://www.pastorbuddy.de>.

21 Blogbeitrag verfügbar unter: <http://www.pastorbuddy.de/archives/10>.

22 Zur Problematik der Beschreibung der "Emerging Church" als Bewegung und für nähere Informationen zu den Diskursen in und um die so bezeichneten Gruppen vgl. Bader-Saye, Scott: "Improvising Church: An Introduction to the Emerging Church Conversation". In: International Journal for the Study of the Christian Church 6,1 (2006), 13-23. Für eine Innenperspektive der (deutschen) Emerging Church vgl. Faix, Tobias, Ehniß, Daniel: "Die Emerging Church Bewegung". In: Faix, Tobias, Weißenborn, Thomas (Hg.) (2007): Zeitgeist. Kultur und Evangelium in der Postmoderne, Marburg, S. 138-142.

23 Für eine Kurzzusammenfassung der grundlegenden Ideen der Emerging Church vgl. Kimball, Dan (2005): "Emerging Church – Die Postmoderne Kirche. Spiritualität und Gemeinde für eine neue Generation", Asslar und Vogt, Fabian (2006): Das 1x1 der Emerging Church, Glashütten.

24 Zur Geschichte des St Paul's Cathedral Labyrinths vgl. Heidbrink, Simone: "Exploring the Frameworks of the Digital Realm. Offline-Online-Offline Transfers of Ritual Performance". In: Masaryk University Journal of Law and Technology, 1.2 (2007), S. 175-184.

25 Online-Labyrinth verfügbar unter: <http://www.yfc.co.uk/labyrinth/online.html>.

26 Zur Bedeutung von Weblogs für die Emerging Church vgl. Murley, Bryan (2005): The Mediahood of All Receivers. Blogging as an Extension of the Reformation Concept if the Priesthood for the Believer. Vortrag auf der 2. Faith and Communication Konferenz, 21.5.2005 and der Campbell University, Buies Creek, North Carolina, USA.

Verschriftlichter Vortrag online verfügbar unter: <http://emergingchurch.bryanmurley.com/wp-images/mediahoodofallreceivers.pdf> und Teusner, Paul (2007): Christianity 2.0. A New Religion for a New Web. Vortrag auf der Tagung der Association for Internet Researchers 2007 "Let's Play" in Vancouver, Kanada.

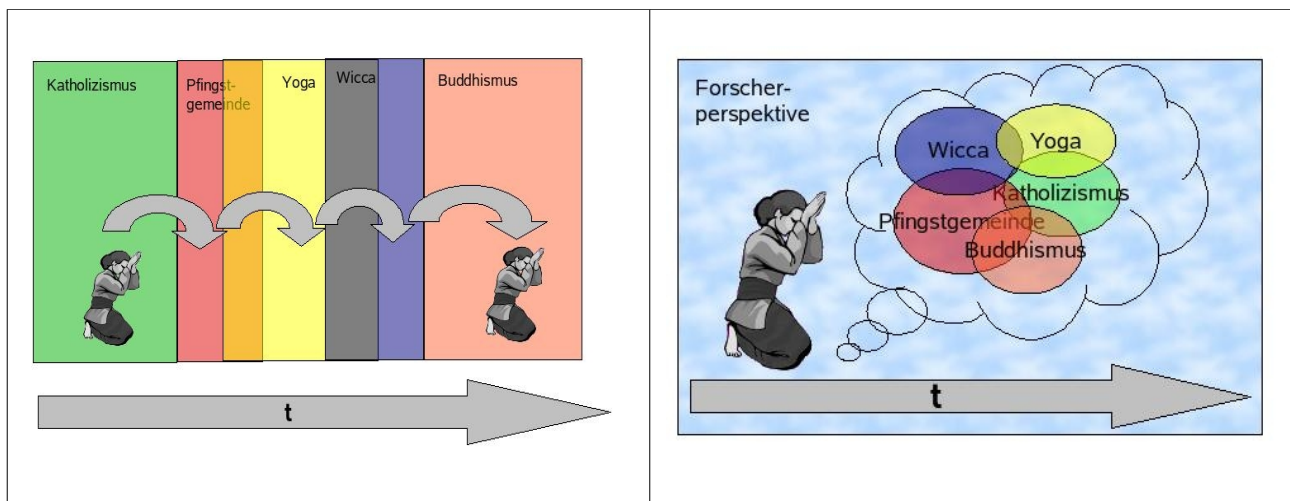
Verschriftlichter Vortrag online verfügbar unter: <http://paulteusner.org/docs/aoir8paper1.pdf>.

hätten. Wie wichtig die Gedanken von “Web 2.0” jedoch auch für das Selbstverständnis und die inhaltliche und theologische Grundlegung der Bewegung sind, fasst der Neuseeländer Andrew Jones, einer der Vordenker der Emerging Church, in einem Blogbeitrag prägnant zusammen: *“Church 2.0 ... a missional ecclesiastic response to a culture influenced by the values of Web 2.0. (...) I am not talking about cyberchurches that migrate to the web. I am talking about alternative faith communities that emerge online and then seek physical meetings, new aggregations of believers that connect with each other and the world through the complex networks that make up their world 2.0.”*²⁷

Hier finden sich, im Unterschied zu den vorher genannten Beispielen, die mit dem Begriff “Kirche 2.0” operieren und sich damit im Wesentlichen auf einen Wandel in den Kommunikationstechniken etablierter religiöser Gruppen oder der Anwendung religiöser Deutungsmuster in Bezug auf moderne Internettechnologie beziehen, erstmals direkte Einflüsse von “Web 2.0”-Gedankengut auf theologische Diskursverläufe. Dies erlaubt die (vorsichtige) Schlussfolgerung, dass das Internet nicht nur die Wahrnehmung von institutioneller und individueller Religiosität verändert hat, sondern auch Einfluss auf die Genese und den Verlauf religiöser Diskurse, religiöses Selbstverständnis und theologische Deutungsmuster nehmen kann.

Die “kritische Masse” hat gesprochen.

Wie in den vorhergegangenen Absätzen bereits diskutiert, ging die Popularisierung des Internet an der religiösen Landschaft nicht spurlos vorbei: Bislang versteckte, “unsichtbare” Religion²⁸ wurde insbesondere durch die Masse individueller Meinungsäußerungen online plötzlich zugänglich und veränderte maßgeblich das bislang eher von traditionellen Denken geprägte Bild von “Religion(en)” als festgefügte “Systeme”.²⁹ Diese Vielzahl von individuellen Stimmen generierte und veränderte nicht nur private und öffentliche, sondern auch wissenschaftliche Diskurse um Religion(en) in der Religionswissenschaft; weg von systemischem Denken und hin zu einer “Akteursperspektive”.³⁰



27 Blogbeitrag verfügbar unter: http://tallskinnykiwi.typepad.com/tallskinnykiwi/2005/11/church_20.html.

28 Vgl. Luckmann/Thomas (1991): Die unsichtbare Religion, Frankfurt.

29 Vgl. Heidbrink, Simone, Miczek, Nadja, Radde-Antweiler, Kerstin (2006): Das Konzept Individualreligiosität, verfügbar unter: <http://www.rituals-online.uni-hd.de/downloads/individualreligiositaet.pdf>.

30 Zur Bedeutung der Akteursperspektive und einer akteurszentrierten Religionsgeschichtsschreibung vgl. Radde-Antweiler, Kerstin (2008): Virtual Religion. An Approach to a Religious and Ritual Topography of Second Life. In: Online - Heidelberg Journal of Religions on the Internet 3.1 2008, verfügbar unter: www.online.uni-hd.de.

Während zuvor die Annahme vorherrschte, ein Individuum gehöre immer einem religiösen System an, dessen dogmatische Vorgaben es entweder erfüllte oder (bei der Anwendung von als "deviant" oder "häretisch" diffamierten Gedanken oder Praktiken) aus dem "Raster" herausfiel, geht man heute davon aus, dass die religiösen Akteure patchworkartig Elemente unterschiedlichster religiöser Traditionen zu ihrer "individuellen Religion" kombinieren, ungeachtet etwaiger dogmatischer Widersprüche, die eine solche Kombination in den dominanten theologischen Oberschichtendiskursen auslösen könnten.³¹ Religiöse Identitätsbildung wird also als fluider, prozessualer synchroner und diachroner Verlauf verstanden, bei dessen Analyse die Perspektive des jeweiligen Religionsforschers und seines wissenschaftlichen Diskursfelds immer mit reflektiert werden muss.

Weiterführende Analysen der Internetbefunde zeigten dabei, dass die online gewonnenen Befunde lediglich einen neuen Blickwinkel darstellten, der auch auf Religionen und religiöse Individuen aus der Zeit vor dem Internetzeitalter valide und anwendbar ist. Das Internet als neuer Gegenstand und Quelle der Religionswissenschaft generierte also somit nicht nur einen Blick auf "unsichtbare Religion", die Befunde beeinflussten auch nicht unerheblich moderne religionswissenschaftliche Theoriebildung. Nicht zuletzt dies zementiert meiner Ansicht nach die Notwendigkeit der Einbindung moderner Technik und Technologien in den geistes- und kulturwissenschaftlichen Forschungskanon!

Bitte zitieren Sie wie folgt:

Heidbrink, Simone (2008): „Beten per Mausclick? Religion(en) und Rituale im Internetzeitalter“. Verschriftlichte Version des Vortrags vom 03. April 2008 im Rahmen der Tagung *re:publica* in Berlin.

Bio.

Simone Heidbrink studierte in Heidelberg und Nara (Japan) Religionswissenschaft und Japanologie und forscht derzeit im Rahmen des Sonderforschungsbereichs "Ritualdynamik" an der Universität Heidelberg über Religionen und Rituale im Internet. Sie ist also gewissermaßen "Berufssurferin" und im WWW auf privaten und institutionellen Homepages, in diversen "Blogosphären", in Massively Multiplayer Online Games (MMOGs) wie World of Warcraft und in "Virtuellen Welten" wie Second Life unterwegs.

Links.

<http://www.rituals-online.de>

<http://sl-research.de>

<http://www.omsein.de>

Kontakt.

Simone Heidbrink M.A.
SFB 619 Ritualdynamik - Teilprojekt C2
Institut für Religionswissenschaft
Universität Heidelberg
Akademiestr. 4-8
D - 69117 Heidelberg

Tel.: ++49-(0)6221-547482

Fax.: ++49-(0)6221-547624

E-Mail: simone.heidbrink@zegk.uni-heidelberg.de

31 Vgl. Heidbrink, Simone, Miczek, Nadja, Radde-Antweiler, Kerstin (2006): Das Konzept Individualreligiosität, verfügbar unter: <http://www.rituals-online.uni-hd.de/downloads/individualreligiostaet.pdf>.