

Reuter, Ingo

## Visuelle Mutationen und religiöse Erwachsenenbildung

*Forum Erwachsenenbildung 48 (2015) 3, S. 22-25*



Quellenangabe/ Reference:

Reuter, Ingo: Visuelle Mutationen und religiöse Erwachsenenbildung - In: Forum Erwachsenenbildung 48 (2015) 3, S. 22-25 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-249085 - DOI: 10.25656/01:24908

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-249085>

<https://doi.org/10.25656/01:24908>

in Kooperation mit / in cooperation with:



**WAXMANN**  
[www.waxmann.com](http://www.waxmann.com)

<http://www.waxmann.com>

### Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

### Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.

This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

### Kontakt / Contact:

peDOCS  
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation  
Informationszentrum (IZ) Bildung  
E-Mail: [pedocs@dipf.de](mailto:pedocs@dipf.de)  
Internet: [www.pedocs.de](http://www.pedocs.de)

Mitglied der

  
Leibniz-Gemeinschaft

# » Visuelle Mutationen und religiöse Erwachsenenbildung



Prof. Dr. Ingo Reuter

apl. Professor für  
Religionspädagogik/  
Praktische Theologie  
an der Universität  
Paderborn  
[www.ingo-reuter.de](http://www.ingo-reuter.de)

## I. Bilderwelten im Wandel

Die Bilderwelten sind im Wandel. Selbst angesichts fixierter Darstellungen auf festem Material gibt es Diskussionen, was unter einem Bild zu verstehen sei.<sup>1</sup> Diese Frage verschärft sich heute durch die Digitalisierung

von Kommunikations- und Bildmedien. Die Digitalisierung hat nicht nur Auswirkungen auf den klassischen Spielfilm, wo Dinge sichtbar werden, die man bisher nicht überzeugend visualisieren konnte (vom Untergang der Titanic bis zu völlig real wirkenden Sauriern und Drachen).<sup>2</sup> Angesichts der digitalen Möglichkeiten ist es mittlerweile naiv, davon auszugehen, man könne (nur) glauben, was man sieht. Im Prozess der alltäglichen digitalen Kommunikation beginnen die Bilder ein ungeahntes Eigenleben zu entwickeln, sie sind nicht mehr auf Kinoleinwände gebannt, sondern verbreiten sich durch das Internet auf Bildschirmen in aller Welt. Dabei mutieren die Bilder, denn jedes Bild kann im Zeitalter des Web 3.0, des mobilen partizipativen Internet, blitzschnell modifiziert, kommentiert, neu kontextualisiert werden. Jeder und jede hat die Möglichkeit, dies mit geringem Aufwand nahezu jederzeit zu tun. Man kann Bilder und Filme aller Art verbreiten, auch von sich selbst.

Mediale und piktorale Inszenierung und Selbstinszenierung bieten sowohl Chancen als auch Risiken auf unterschiedlichen Ebenen. Wie aber nimmt man diese Bildentwicklungen religionspädagogisch in den Blick? W. J. T. Mitchell zum Beispiel spricht davon, dass die Bilder, die im Internet frei flottieren, selbst Klone bilden, ein Eigenleben entwickeln, und vor eben dieser Gefahr warne das Bilderverbot.<sup>3</sup>

Die erste Herausforderung besteht darin, die rasante Entwicklung der Bilderwelten ernst zu nehmen. Sodann gilt es, den Versuch zu machen, ein wenig zu sortieren, einzuordnen, ein erstes Verstehen zu erlangen, um schließlich zu vorsichtigen Beurteilungen überzugehen. Woher aber sind Kriterien der Beurteilung zu nehmen? Welches Vorverständnis leitet das religionspädagogische Interesse, insbesondere in andragogischer Hinsicht?

## II. Ein erster religionspädagogischer Blick auf Meme, Klone, Virals und Games<sup>4</sup>

Die sich schnell verändernde digitale Bilderwelt ist bisher religionspädagogisch kaum reflektiert. Dies liegt sicher auch an der Dynamik in diesem Bereich, vor allem aber daran, dass die sich hier vollziehenden Veränderungen eklatant in bisherige religionspädagogische Rezeptions- und Perzeptionsstrategien eingreifen und universitäre Religionspädagoginnen und -pädagogen in der Regel keine *Digital Natives* sind. Relevante Untersuchungen finden sich in erster Linie im Umfeld des Arbeitskreises Religion und Populäre Kultur.<sup>5</sup>

Theologisches Denken steht immer schon in einem konstruktiv-kritischen Spannungsverhältnis zu Bildern: Bilder gehören zur menschlichen Reflexions- und Ausdrucksfähigkeit grundlegend hinzu, ein Denken ohne bildhafte Vorstellung wäre reduziert auf das rein Begriffliche und damit leer. Eine Sprache ohne Metaphern wäre ein rationalistisch verarmtes Kommunikationsinstrument. Gerade der Jesus der Evangelien formuliert seine Botschaften in erster Linie in vielschichtigen und mehrdeutigen Gleichnissen, die auf der Bildhaftigkeit der Sprache aufbauen. Und doch weiß das theologische Denken um Gefahren, die von Bildern ausgehen. Das alttestamentliche Verbot, Bilder anzubeten, wird modern dechiffrierbar als Warnung davor, bildhafte Darstellungen zu verabsolutieren anstatt zu interpretieren. Das Verbot, ein Bild anzubeten, soll vor dem Herrschaftsanspruch einer Wahrnehmungs- bzw. Glaubensperspektive bewahren. Das Bild ist stets mehrdeutig. Wo es angebetet, das heißt mit einer wahren Realität gleichgesetzt wird, geht seine Mehrdeutigkeit verloren.<sup>6</sup>

Die Verabsolutierung von Bildern liegt umso näher, je besser und aktueller die Bilder durch digitale Technik produziert werden. Die Wirklichkeit der Bilder erweist sich in ihrer überwältigenden Wirkkraft vom Herr-der-Ringe- und Jurassic-Park-Kino bis hin zu den geschickten Retro-Computerbildern US-amerikanischer Kriegspropaganda, die die intelligente Bombe zielsicher treffen lassen.<sup>7</sup> Von theologischer Seite ist man diesbezüglich zu Kritik aufgefordert. Es gilt, sich jenseits der Wirklichkeit digital produzierter Bilder ein eigenes Bild zu machen.

Die Wirkmacht der Bilder ist groß. Bilder prägen sich stärker ein als Worte, vor allem meist schneller. Das einprägsame Wort gibt es freilich auch, aber es ist selten. Worte bedürfen, um sich einprägen zu können, der Wiederholung; metrische Form oder Reim, lyrische Sprache prägen sich besser und tiefer ein als Alltagssprache und die Sprache reiner Ver-

<sup>1</sup> Vgl. hierzu den schon klassischen Sammelband von Boehm, G. (Hrsg.) (1994): Was ist ein Bild? München.

<sup>2</sup> Vgl. Hoberg, A. (2008): Digitalisierung und Postmoderne im Mainstream-Kino. Computereffekte verändern das klassische Erzählkino. In: J. Eder (Hrsg.): Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Hamburg, S. 191–211.

<sup>3</sup> Mitchell, W. J. T. (2011): Das Klonen und der Terror. Der Krieg der Bilder seit 9/11. Frankfurt a. M.

<sup>4</sup> Das Genre der *YouTube-Channels* muss aus Platzgründen hier leider außen vor bleiben.

<sup>5</sup> [www.akpop.de](http://www.akpop.de); wichtige Reflexionen bietet der Tagungsband: Nord, I./Luthe, S. (Hrsg.) (2014): Social Media, christliche Religiosität und Kirche. Studien zur Praktischen Theologie mit religionspädagogischem Schwerpunkt. Jena.

<sup>6</sup> Paradoxerweise ist Idolatrie ikonoklastisch in sich selbst. Zum Bilderverbot vgl. Ebach, J. (2004): Die Einheit von Sehen und Hören. Beobachtungen und Überlegungen zu Bilderverbot und Sprachbildern im Alten Testament. In: R. M. Jacobi/B. Marx/G. Strohmaier-Wiederanders (Hrsg.): Im Zwischenreich der Bilder. Leipzig, S. 77–104.



Mobilmachung durch Internetkommunikation: Flashmobs

nunft. Die Bilder bleiben schnell im Gedächtnis, bilden sich dort ab und führen noch dort ein Eigenleben (das Gedächtnisbild bleibt nicht gleich). Wer zum Beispiel den Film *Luther* (USA, D, GB 2003) gesehen hat, dem wird Luther wohl mit den Zügen von Joseph Fiennes im Gedächtnis bleiben.

In den Zeiten des partizipativen Internet, des Web 2.0, ändert sich die Problemstellung. Produzent und Rezipient der Bilder fallen zumindest potentiell in eins. Jeder und jede vermag sein Bild von sich und der Wirklichkeit heute mit einfachen Mitteln zu präsentieren, modifizieren und kommunizieren. In den sogenannten Social Media verbreiten die Menschen massenhaft ihre Bilder von sich und ihrer Welt. Diese Bilder auch zu bearbeiten, zu verschönern und zu retuschieren, aber auch zu verfremden, ist zur gängigen Praxis geworden.

Ein jeder schafft sein Bild  
nach seinem Bild.

Damit verdoppelt sich die Bildhaftigkeit: Ich kommuniziere nicht mehr allein das Bild von mir, sondern das Bild, das ich mir von mir (gemacht) habe. Das schöne Bild erhöht den Tauschwert des Menschen auf dem Beziehungsmarkt, so wie das unglückliche Bild, das dann doch irgendwie kommuniziert wurde, den Tauschwert herabsetzt. Auf Facebook flottieren Bilder vom glücklichen Leben zwischen Party, Urlaub und Cool-Sein. Das Missglückte wird tendenziell verdrängt, und die Lebensweisheit als Bonmot gepostet. Trotzdem: Die mediale Präsenz des eigenen bebilderten Lebens gehört heute so zur Identitätsarbeit wie vieles andere auch. Man muss nur vor dem Glauben an die Bilder als lebendige Realität warnen.<sup>8</sup>

Überdies leben die Bilder im weltweiten Netz. Man spricht von *viraler Verbreitung* mancher Netzinhalte – will sagen: Mit exponentieller Geschwindigkeit verbreitet sich ein Bild, ein Video, (weniger) eine Textbotschaft. Kriterien hierfür sind Humor, Provokation, Packaging (klares und einfaches Verpacken von Botschaften), Prestige (im Hinblick zum Beispiel auf die Protagonisten eines Videos), prominente Positionierung im Netz und schließlich die Möglichkeit emotionaler und aktiver Partizipation angesichts einer (Bild-)Botschaft.<sup>9</sup>

Diese im Netz (weiter-)verbreiteten Bilder können jederzeit durch die Internetnutzer modifiziert werden. Eine solche viral verbreitete Botschaft, die im Prozess ihrer Verbreitung verändert wird, bezeichnet man im Allgemeinen als *Mem*. Man kann zwischen unterschiedlichen *Memgenres* unterscheiden.<sup>10</sup> Mit Photoshopreaktionen (Digitales Verändern von Bildern z. B. durch Hereinschneiden bildfremder Figuren), Phototrends (Personen, die an ungewöhnlichen Orten das Gleiche tun und das Bild davon später posten, wie zum Beispiel beim sogenannten ‚planking‘)<sup>11</sup> oder ‚Ragecomics‘ (amateurhaft gezeichnete kurze Comics mit Wutreaktionen der Protagonisten) seien hier nur einige Beispiele genannt. Besonders aktivitätsfördernd und zuweilen subversiv erscheint der ‚Flashmob‘, bei dem, per Internetkommunikation aufgefordert, sich Fremde an einem Ort zu einer spektakulären Aktion zusammenfinden, diese filmen und ins Netz stellen. Berühmtheit erlangte hierbei etwa ein Flashmob an der New Yorker Börse, bei dem die Flashmobber Geldscheine streuten, so dass die Broker begannen, um diese zu kämpfen, und der Börsenhandel zeitweise ausgesetzt werden musste.

<sup>7</sup> Vgl. Lohoff, M. (2008): Das neue Gesicht des Krieges. Cockpit- und Raketenbilder im Zweiten Persischen Golfkrieg. In: G. Paul (Hrsg.): Das Jahrhundert der Bilder. 1949 bis heute. Göttingen, S. 598–605. In diesem imposanten Band finden sich auch Aufsätze zu 9/11 und zum Kapuzenmann.

<sup>8</sup> Hierzu: Reuter, I. (2012): You'll never talk alone. Facebook als Beziehungsgeflecht in der Unwirtlichkeit des globalen Dorfes. In: Praktische Theologie 47/2012 (Heft 3), S. 181–186.

<sup>9</sup> Shifman, L. (2014): Kunst, Kultur und Politik im digitalen Zeitalter. Berlin, S. 63–71.

<sup>10</sup> Vgl. o. A., S. 95–113.

<sup>11</sup> Bei der vor einiger Zeit zu beobachtenden ‚Ice-Bucket-Challenge‘ könnte man von Videotrends sprechen. Hinzu kommt das soziale Element der weiterreichenden Aufforderung und der Spendensammlung, worin man einen Übergang zum Crowdfunding sehen kann.



Bildikone des Irakkriegs: Der ‚Kapuzenmann‘ von Abu Ghraib

Abweichend vom verbreiteteren Begriff des Mems spricht der Chicagoer Bildwissenschaftler Mitchell von *Klonen*, wobei er davon ausgeht, dass Bilder, die massenhaft digital verbreitet werden, einander klonen. Der Begriff ist nicht ganz glücklich gewählt, weil entscheidend ist, dass die Bilder dabei mutieren. Mitchell, der ein besonderes Interesse daran hat, wie mit Bildern Krieg geführt wird, macht anhand der Bilder von den einstürzenden Twin Towers sowie am Bild des ‚Kapuzenmannes von Abu Ghraib‘ die besondere politische Relevanz jener Mutationen deutlich.<sup>12</sup> Die Bilder der brennenden Twin Towers in New York wurden zu einem Sinnbild der gegen alle Überheblichkeit beweisbaren Angreifbarkeit des westlich-kapitalistischen Systems. Die Angreifer hatten in maximaler Weise das erreicht, was sie erreichen wollten: das Erschaffen einer terroristischen Ikone, ein Bild, das in Schrecken versetzte. Die Toten, die der Anschlag forderte, können in zynischer Diktion geradezu als Kollateralschaden betrachtet werden. Ziel war es, die Verwundbarkeit des Westens zu zeigen und die Bilder davon in aller Welt zu verbreiten. Dies war gelungen. Im Krieg der Bilder erfolgte selbstverständlich die Produktion von Gegenikonen. Ein bald schon auf Briefmarken gedrucktes Bild vom Hissen der US-Flagge durch Feuerwehrleute auf den Trümmern des World Trade Center imitierte eine der wichtigsten amerikanischen Heldenikonen des 20. Jahrhunderts: das (nachgestellte) Hissen der US-Flagge auf der im 2. Weltkrieg umkämpften Insel Iwo Jima. Der sogenannte Kapuzenmann, das

von seine Peinigern gemachte Bild eines Folteropfers im US-Kriegsgefängnis von Abu Ghraib, löste nicht nur weltöffentliches Entsetzen über das inhumane Verhalten der US-Streitkräfte aus, sondern auch eine lange Kette von Memen, in denen das Bild aus unterschiedlichen Perspektiven und mit unterschiedlichen Zielsetzungen modifiziert wurde. Unter anderem wurde die Freiheitsstatue mit einem kapuzenverhüllten Kopf dargestellt und so Kritik an einem Selbstbild Amerikas als Hort der Freiheit geäußert und vieles mehr.

Bilder erweisen sich also zum einen als wirkmächtig, sind zum anderen aber auch angreifbar, wenn sie sich viral verbreiten, weil ihre memetische Modifikation die ursprüngliche Absicht ins Gegenteil verkehren kann. Das Web 2.0 hat die einseitige Herrschaftsstruktur aufgebrochen, nach der einseitig Bildproduzenten bestimmen, welche Bilder der Zuschauer zu rezipieren hat. Auch wenn weiterhin Privilegierungen hinsichtlich von Verbreitungskanälen existieren, so ist doch jeder Rezipient von Bildern im Web 2.0 zumindest potentiell Verbreiter, Modifizierer und Gestalter fremder und eigener Bilder.

Wer aber Mitgestalter ist, der ist nicht mehr einfach ein Adorant. Die bannende Wirkmacht der Bilder, die das alttestamentliche Bilderver- bzw. -gebot reflektiert, wird heute durch die dialogische Struktur des Web 2.0 und 3.0 relativiert. Das Internet fordert geradezu zum Ikonoklasmus auf. Emanzipatorischer Bildgebrauch wird möglich, das Verändern, Spielen, Konterkarieren von Botschaften durch Kommentierung und Bearbeitung von Bildern zur Ausdrucksform des mitgestaltenden Subjekts. Religionspädagogik hat hier die Aufgabe, in emanzipatorischer, bildkritischer und Ausdruck ermöglichender Weise – wie es Handeln und Verkündigung Jesu herausfordern – Bilder durchschaubar und verstehbar zu machen sowie zu eigenen Ausdrucksformen hinsichtlich Sinn, Glaube und ethischer Haltung zu befähigen. Letzteres kann freilich erst dann geschehen, wenn sich Religionspädagogen selber in ausreichender Weise partizipativ und gestaltend mit den entsprechenden Medien und Programmen auseinandergesetzt haben (damit nicht Blinde von Farben reden, auch wenn das religionspädagogisch durchaus Tradition hat).

Im Bereich der Computerspiele haben sich eigene fantastische Bilderwelten entwickelt. Auch hier ist der User nicht mehr reiner Betrachter wie beim Film, sondern interagiert, begibt sich in das Spiel hinein.<sup>13</sup> In den letzten Jahren hat sich nicht nur die Grafik stark verbessert, so dass schon das Erkunden der Spielwelten einen eigenen Erlebniswert hat. Auch die Handlungslinien der Spiele sind vielfach inzwischen so gestaltet, dass die Entscheidungen des Spielers deutliche Auswirkungen auf den Verlauf des Spiels haben, er also nicht mehr eindimensional einer Storyline folgen muss. In Online-spielen treffen Spieler auf andere reale Spieler. Hier-

<sup>12</sup> Mitchell, W. J. T. (2011): *Das Klonen und der Terror. Der Krieg der Bilder seit 9/11*. Frankfurt a. M. Ähnliche Überlegungen stellen bereits 2002 an: Seeßlen, G./Metz, M. (2002): *Krieg der Bilder – Bilder des Krieges. Abhandlung über die Katastrophe und die mediale Wirklichkeit*. Berlin.

<sup>13</sup> Keineswegs sind Computerspiele nur noch ein Phänomen der Jugendkultur. Siehe: Grüninger, H./Quandt, T./Wimmer, J. (2009): *Generation 35 plus. Eine explorative Interviewstudie zu den Spezifika älterer Computerspieler*. In: T. Quandt/J. Wimmer/J. Wolling (Hrsg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. Wiesbaden.

<sup>14</sup> Teilweise gibt man auch findigen Spielern die Möglichkeit, eigene Erweiterungen für das Spiel zu erstellen und anderen Spielern zugänglich zu machen, so zum Beispiel beim Spiel *The Elder scrolls: Skyrim*.

bei entstehen neue Formen der Vergesellschaftung in ‚Gilden‘ und ‚Clans‘ oder wie immer die Spielerverbände jeweils heißen mögen. Der selbsterstellte ‚Avatar‘ wird zur Verkörperung des Spielers in der virtuellen Welt, wobei Geschlechtergrenzen keine Rolle mehr spielen (müssen). Eine Onlinespielwelt wird oftmals von den Spielentwicklern erweitert, neue Situationen werden geschaffen, mit denen sich die Spieler auseinandersetzen müssen.<sup>14</sup> Die faszinierenden Bilderwelten und die Verbindung mit anderen Spielern, die zum Lösen von gemeinsamen Aufgaben Beteiligung erwarten, werden schnell zu erheblich zeitbindenden Faktoren. Computerspiele ermöglichen das, was jedes gute Spiel ermöglicht: ein zeitweises Sich-Versenken in eine alternative Welt, ein zeitweises Entkommen aus der Alltagswelt mit ihren Zwängen und Limitierungen. Im virtuellen Rollenspiel kann man für eine Zeitlang ein anderer werden beziehungsweise die Stellvertretung eines Avatars in Anspruch nehmen, der für einen selbst läuft, kämpft, heilt und wenn es sein muss, sich auch opfert. Wie jede Flucht aus dem alltäglichen Leben gibt es auch hier eine Suchtgefahr, die Gefahr einzutauchen und nicht mehr auftauchen zu wollen aus dieser anderen Welt. Das spricht nicht gegen das Spielen. Aber es spricht für eine Stärkung der Rahmungskompetenz, eine Kompetenz, die wissen lässt, dass ein wichtiger Teil des wahren Lebens (denn auch das Computerspiel ist wahres Leben, nur eben virtuell) nicht auf dem Bildschirm stattfindet.

Zu beobachten ist in Computerspielwelten zudem, wie dort Magie und Religion fröhliche Urstände feiern: Segen und Flüche stärken die eigene Gruppe und schwächen die andere, Göttersysteme sind oftmals fester Bestandteil der Spiele. Eine zu meist magisch verstandene Form von Religiosität wird hier abgebildet und wirksam gemacht.

### III. Perspektiven für die Erwachsenenbildung

Auf dem skizzierten Feld eine sinnvolle und religionspädagogisch fundierte Perspektive der Erwachsenen-/Weiterbildung zu entwickeln, ist nicht leicht. Die Wahrnehmung und Analyse von mutierenden Bilderwelten ist religionspädagogisch bisher kaum erfolgt beziehungsweise weitgehend in unklarem und experimentellem Status. Eindeutig ableitbare Handlungsperspektiven gibt es für keinen religionspädagogischen Bereich, auch nicht für die Bildung im Lebenslauf. Leichter möglich scheint in diesem Bildungsbereich allerdings ein experimentelles Sich-Einlassen auf Bilderwelten, ohne schon von vornherein klar und eindeutig zu wissen, wohin die pädagogische Reise geht. Es bietet sich an, die vier Schritte von *Wahrnehmen/Ausprobieren*, *Interpretieren*, *Beurteilen* und *Gestalten* in unterschiedlichen medialen Kontexten zu gehen und diesen Prozess als solchen auch mit zu reflektieren: In der Erwach-



Onlinespiele: Flucht und Sich-Versenken in virtuelle Bilderwelten

senenbildung könnten unterschiedliche Bildmedien erprobt werden. Es ginge zuerst einmal darum, zu sehen, was es gibt, wie man es *wahrnimmt* und was die Bilder auslösen. In den auf Reaktion und Aktion ausgelegten Bilderwelten des Web ist stets ein Mindestmaß an *Partizipation* erforderlich. Wahrnehmen und Gestalten wechseln sich ab beziehungsweise sind immer schon miteinander verflochten. Erst indem man an diesem Prozess teilhat, wird man auch zu *Beurteilungen* vorstoßen können, die dann erneut ein verändertes, nunmehr stärker *reflektiertes Gestalten* zur Folge haben können.

Die Frage, die an jeden medialen Kommunikationsprozess zu richten ist, ist die, inwieweit hier selbstbestimmtes Leben ermöglicht oder verhindert wird. Jenseits protestantischer Bild-Ängstlichkeit gilt es positive Zugänge zu erschließen, Gestaltungsräume zu eröffnen und sich hineinzubegeben in das Abenteuer der Bilderwelten, durch die sich neue Perspektiven auf Selbst- und Weltbild eröffnen können.

Hermeneutischer Bezugspunkt einer theologisch reflektierten Religionspädagogik könnte das Bilder-/-gebot und das Partizipation ermöglichende Handeln und Reden Jesu sein. Auch wenn die Machtfrage stets mit im Spiel sein sollte und aufzudecken ist, wo das freie Spiel der Kräfte in Herrschaftsstrukturen umschlägt, wo Bilder übermächtig werden oder mediale Handlungsfelder Suchtstrukturen erzeugen.