

Schlag, Thomas; Yadav, Katharina

Bildungsbeziehungen in der Ankunftszeit des Metaversums. Eine religionspädagogische Sensibilisierung

Zeitschrift für Pädagogik und Theologie 75 (2023) 2, S. 163-181



Quellenangabe/ Reference:

Schlag, Thomas; Yadav, Katharina: Bildungsbeziehungen in der Ankunftszeit des Metaversums. Eine religionspädagogische Sensibilisierung - In: Zeitschrift für Pädagogik und Theologie 75 (2023) 2, S. 163-181 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-267939 - DOI: 10.25656/01:26793; 10.1515/zpt-2023-2005

<https://doi.org/10.25656/01:26793>

in Kooperation mit / in cooperation with:



DE GRUYTER

<https://www.degruyter.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
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der


Leibniz
Leibniz-Gemeinschaft

2023 · BAND 75 · HEFT 2

ZEITSCHRIFT FÜR PÄDAGOGIK UND THEOLOGIE

HERAUSGEBER

David Käbisch, Frankfurt/Main

Ralf Koerrenz, Jena

Martina Kumlehn, Rostock

Thomas Schlag, Zürich

Friedrich Schweitzer, Tübingen

Henrik Simojoki, Berlin

KORRESPONDIERENDE

HERAUSGEBER

Stefan Altmeyer, Mainz

Ednan Aslan, Wien

Frauke Büchner, Landolfshausen

Michael Domsen, Halle/Saale

Bernhard Dressler, Marburg

Völker Elsenbast, Landau

Heid Leganger-Krogstad, Oslo

Boguslaw Milerski, Warschau

Dávid Németh, Budapest

Kati Tervo-Niemelä, Helsinki

Uta Pohl-Patalong, Kiel

Henning Schluß, Wien

Bernd Schröder, Göttingen

Andrea Schulte, Erfurt

Athanasios Stogiannidis, Thessaloniki

Dietrich Zilleßen, Bergisch Gladbach

DE GRUYTER

ABSTRACTED/INDEXED IN ATLA Religion Database · Baidu Scholar · Cabells Journalytics · CNKI Scholar (China National Knowledge Infrastructure) · CNPIEC: cnpLINKer · Dimensions · EBSCO Discovery Service · Google Scholar · IBR (International Bibliography of Reviews of Scholarly Literature in the Humanities and Social Sciences) · IBZ (International Bibliography of Periodical Literature in the Humanities and Social Sciences) · Index Theologicus · J-Gate · JournalTOCs · KESLI-NDSL (Korean National Discovery for Science Leaders) · MyScienceWork · Naver Academic · Naviga (Softweco) · Primo Central (ExLibris) · Publons · QOAM (Quality Open Access Market) · ReadCube · RelBib: Religionswissenschaftliche Bibliografie · Semantic Scholar · Sherpa/RoMEO · Summon (ProQuest) · TDNet · Ulrich's Periodicals Directory/ulrichsweb · WanFang Data · WorldCat (OCLC) · X-MOL · Yewno Discover

ISSN 1437-7160 · e-ISSN 2366-7796

Alle Informationen zur Zeitschrift, wie Hinweise für Autoren, Open Access, Bezugsbedingungen und Bestellformulare, sind online zu finden unter www.degruyter.com/zp

VERANTWORTLICHE HERAUSGEBER Prof. Dr. David Käbisch, Fachbereich Ev. Theologie, Goethe-Universität Frankfurt/Main, Norbert-Wollheim-Platz 1, 60323 Frankfurt, kaebisch@em.uni-frankfurt.de;

Prof. Dr. Dr. Ralf Koerrenz, Institut für Bildung und Kultur, Friedrich-Schiller-Universität Jena, Am Planetarium 4, 07743 Jena, ralf.koerrenz@uni-jena.de;

Prof. Dr. Martina Kumlehn, Theologische Fakultät, Universität Rostock, Universitätsplatz 1, 18055 Rostock, martina.kumlehn@uni-rostock.de;

Prof. Dr. Thomas Schlag, Theologische Fakultät, Universität Zürich, Kirchgasse 9, CH-8001 Zürich, thomas.schlag@theol.uzh.ch;

Prof. Dr. Dr. h.c. Friedrich Schweitzer, Evangelisch-Theologische Fakultät, Universität Tübingen, Liebermeisterstr. 12, 72076 Tübingen, friedrich.schweitzer@uni-tuebingen.de;

Prof. Dr. Henrik Simojoki, Theologische Fakultät, Humboldt-Universität zu Berlin, Burgstraße 26, 10178 Berlin, henrik.simojoki@hu-berlin.de;

Betreuung Rezensionswesen: Prof. Dr. Thomas Schlag

VERLAG Walter de Gruyter GmbH, Berlin/Boston, Genthiner Straße 13, 10785 Berlin, Germany

JOURNAL COORDINATOR Katharina Kaupen, De Gruyter, Genthiner Straße 13, 10785 Berlin, Germany. Tel.: +49 (0)30 260 05 – 423, Fax: +49 (0)30 260 05 – 250, E-Mail: katharina.kaupen@degruyter.com

ANZEIGEN E-Mail: anzeigen@degruyter.com

© 2023 Walter de Gruyter GmbH, Berlin/Boston, Germany

SATZ Dörlemann Satz, Lemförde

DRUCK Franz X. Stücker Druck und Verlag e.K., Ettenheim



Inhaltsverzeichnis

Themenheft: Künstliche Intelligenz und Transhumanismus

Editorial — 125

Ralf Koerrenz und Thomas Schlag

Beiträge

Käte Meyer-Drawe

Künstliche Intelligenz (KI) und die Frage nach dem Menschen — 128

Frederike van Oorschot

Theologische Positionen zu Transhumanismus und KI – ein Überblick — 139

Clemens Klein

Maschinenlernen und Menschenhandeln — 152

Thomas Schlag, Katharina Yadav

Bildungsbeziehungen in der Ankunftszeit des Metaversums – eine religionspädagogische Sensibilisierung — 163

David Käbisch, Viera Pirker

Virtuelle Realitäten, ambivalente Narrative und fiktive Entscheidungssituationen. Konturen einer digitalen Didaktik der Multiperspektivität — 182

Christoph Schröder

Künstliche Intelligenz und die Algorithmen des Antisemitismus — 198

Hanna Roose

(Un)Doing School in der Konfirmandenarbeit — 212

Das besondere Buch

Thomas Schlag

Jan-Hendrik Herbst, Die politische Dimension des Religionsunterrichts. Religionspädagogische Reflexionen, interdisziplinäre Impulse und praktische Perspektiven
Claudia Gärtner/Jan-Hendrik Herbst (Hg.), Kritisch-emanzipatorische Religionspädagogik. Diskurse zwischen Theologie, Pädagogik und Politischer Bildung — 223

Rezensionen

Elisabeth Naurath

Johannes Lähnemann (in Zusammenarbeit mit Manfred L. Pirner und Werner Haußmann): Interreligiöse Verständigung und Bildung 1980–2020. Eine Bilanz im Spiegel der Nürnberger Foren zur Kulturbegegnung — 235

Stefan Altmeyer

Ulrich Riegel und Mirjam Zimmermann: Studium und Religionsunterricht. Eine bundesweite empirische Untersuchung unter Studierenden der Theologie — 238

Thorsten Moos

Konstantin Lindner/Mirjam Zimmermann (Hg.): Handbuch ethische Bildung. Religionspädagogische Fokussierungen — 242

Thomas Schlag*, Katharina Yadav

Bildungsbeziehungen in der Ankunftszeit des Metaversums – eine religionspädagogische Sensibilisierung

<https://doi.org/10.1515/zpt-2023-2005>

Abstract: This article takes up the current discussion of the developments of the so-called metaverse and asks about its relevance for religious education and the didactics of religion. What challenges arise from the (power) claims and technological developments of the metaverse for a theological-religious pedagogical reflection and how can the emerging possibilities be dealt with responsibly, critically, and constructively in teaching and learning processes from a didactic perspective? It is assumed that the metaverse as a virtually created, AI-based, and immersive reality will sooner or later open up existentially significant spaces for individual orientation, personality development and thus, for religion-related educational processes. In this context, corporeality, relational, and resonance experience as well as ethical responsibility are central aspects of theologically reflected self-positioning in these newly emerging digital communication worlds. From the reflection of these media transformation dynamics, theologizing of core anthropological-theological questions and topics for religious education takes place. Against the background of a relationship-oriented religious education, this is combined with a plea for forms of theologising through which existentially significant, and responsible spaces can be opened up with and within the metaverse.

Zusammenfassung: Dieser Beitrag nimmt die aktuelle Diskussionslage über die Entwicklungen des sogenannten Metaversums auf und fragt nach deren religions-

Anmerkung: Der hier vorgelegte Beitrag entstand im Rahmen der Grundlagenarbeit des Zürcher Universitären Forschungsschwerpunkts (UFSP) „Digital Religion(s). Communication, Interaction and Transformation in the Digital Society“. Für inhaltliche Anregungen sei Prof. Dr. Beth Singler, Assistenzprofessorin am UFSP sowie Dr. Gernot Meier, landeskirchlicher Beauftragter für Ethik und Theologie der Digitalisierung am Institut für Religionswissenschaft der Universität Heidelberg, gedankt. Zudem geht ein herzlicher Dank an Christian Schlag für seine architektonischen Perspektiven auf das Metaversum und die damit verbundenen Gespräche zu innovativen religiösen Räumen und neuen Beziehungsmöglichkeiten.

***Kontakt: Thomas Schlag**, Theologische Fakultät, Kirchgasse 9, 8001 Zürich, Schweiz,
E-Mail: Thomas.schlag@theol.uzh.ch

Katharina Yadav, Theologische Fakultät, Kirchgasse 9, 8001, Zürich, Schweiz,
E-Mail: katharina.yadav@uzh.ch

pädagogischer und religionsdidaktischer Relevanz. Welche Herausforderungen ergeben sich durch die (Macht-)Ansprüche und technologischen Entwicklungen des Metaversums für eine theologisch-religionspädagogische Reflexion? Wie kann in religionsdidaktischer Hinsicht in Lehr- und Lernprozessen mit den entstehenden Möglichkeiten verantwortlich, kritisch und konstruktiv umgegangen werden? Ausgegangen wird davon, dass das Metaversum als virtuell geschaffene, KI-basierte und immersive Realität über kurz oder lang existenziell bedeutsame Räume für die individuelle Orientierung, Persönlichkeitsentwicklung und damit für religionsbezogene Bildungsprozesse eröffnen wird. Dabei sind Körperlichkeit, Beziehungs- und Resonanz Erfahrung sowie verantwortliches Handeln zentrale Aspekte der theologisch reflektierten Selbstpositionierung in diesen neu entstehenden digitalen Kommunikationswelten. Von der Beleuchtung dieser medialen Transformationsdynamik aus erfolgt eine Systematisierung von sachlich naheliegenden anthropologisch-theologischen Fragen und Themen für den Religionsunterricht. Dies verbindet sich vor dem Hintergrund einer beziehungsorientierten Religionspädagogik mit dem Plädoyer für Formen des Theologisierens, durch die mit dem und im Metaversum existenziell bedeutsame und verantwortungsoffene Räume erschlossen werden können.

Keywords: Religious education, metaverse, relation, resonance, corporeality, theologising, responsibility

Schlagworte: Religionspädagogik, Metaversum, Beziehung, Resonanz, Körperlichkeit, Theologisieren, Verantwortung

1. Das Metaversum zwischen „Schon“ und „Noch nicht“ – und die religionspädagogische Reflexionsaufgabe

Eröffnet sei der Blick in die offenbar nahe Zukunft anhand eines „verheißungsvollen“ Werbetextes: „Das Metaversum mag nur virtuell sein, aber die Auswirkungen werden real sein“¹. In dieser im September 2022 analog und digital lancierten

¹ Hinter dieser „Verkündigung“ steht das von Mark Zuckerberg geleitete Technologieunternehmen „Meta Platforms, Inc.“, https://about.meta.com/de/metaverse/impact/?utm_source=meta.com&utm_medium=redirect. Alle Internetangaben in diesem Text wurden am 9.2.2023 nochmals geprüft, so dass bei den einzelnen Verweisen auf die Angabe des Lesedatums verzichtet wird. Interessanterweise findet sich auf einer anderen Kampagnenseite des Unternehmens dieser Satz ohne das „nur“, also: „Das Metaversum mag virtuell sein, aber die Auswirkungen werden real sein“, vgl. <https://about.fb.com/de/news/2022/09/kampagne/>.

Anzeige wird nicht nur mit den Zeitdimensionen von Gegenwart und Zukunft gespielt. Sondern die Unterscheidung der Dimensionen von Virtualität und Realität wird gewissermaßen aufgehoben oder doch zumindest relativiert. Dabei wird werbewirksam der Eindruck vermittelt, dass diese Dimensionen von „Wirklichkeit“² in den neu geschaffenen Räumen des Metaversums nahe beieinander liegen und in absehbarer Zeit einen gemeinsamen Wirklichkeitsraum bilden könnten.

Mit dieser Zukunftsansage setzt sich aktuell eine stark steigende Anzahl von Publikationen über die Entwicklungsmöglichkeiten und Risiken des Metaversums auseinander.³ Die Näherbestimmung dessen, was durch diese technologische Entwicklung neuer virtueller Welt(en) gemeint bzw. was durch diese und in ihnen zu erwarten ist, erfolgt dabei auf anschauliche Weise immer wieder mithilfe der Metapher der Grenzüberschreitung, wenn es etwa heißt: „Technology now allows us to create, refine, disseminate, and evolve useful experiences with unprecedented depth, breadth, speed and precision.“⁴

Von dort aus werden in eindrücklich-plastischer Weise die zukünftig grenzenlosen Kommunikations- und Interaktionsformen aufgezeigt und nach Maßgabe einer „User-Generated-Content“-Logik ganz neue Möglichkeiten der Vernetzung und Beziehungsstiftung eröffnet. Hervorgehoben wird die besondere Möglichkeit der gleichsam hybriden, sowohl individuellen wie zugleich beziehungsrelevanten digitalen Kommunikation: „Shifting any of this time [of lonely daily video consump-

2 Häufig werden in diesem Beitrag einzelne verwendete Begriffe in Anführungszeichen gesetzt. Dies soll darauf hinweisen, dass manche übliche Begriffsverwendung angesichts der digitalen Logiken und Praktiken selbst auf den Prüfstand kommt und damit eine gewisse disruptive Dynamik der technischen Entwicklungen auch erhebliche Auswirkungen auf die gewohnten Zuschreibungen hat. Insofern mag man daraus den experimentellen Charakter des Metaversums, aber auch die mit diesem Beitrag vorgenommene experimentelle religionspädagogische Annäherung an diese – noch keineswegs genau absehbaren – Entwicklungen selbst ersehen. Was schon für das Label „KI“ als „moving target“ gilt, lässt sich wohl auch für die Bezeichnung „Metaversum“ sagen, vgl. Peter Dabrock, „Prüft aber alles und das Gute behaltet!“ Theologisches und Ethisches zu Künstlicher Intelligenz, in: Theologische Literaturzeitung 147 (2022), 635–650, hier 635.

3 Vgl. u. a. Matthew Ball, *The Metaverse. And How It Will Revolutionize Everything*. New York (Liveright Publishing Corporation) 2022; Herman Narula, *Virtual Society. The Metaverse and the New Frontiers of Human Experience*. London (Penguin Business) 2022; QuHarrison Terry/Scott Keeny, *The Metaverse Handbook. Innovating for the Internet's Next Tectonic Shift*. Hoboken/New Jersey (John Wiley & Sons) 2022; Elizabeth M. Renieris, *Beyond Date. Reclaiming Human Rights at the Dawn of the Metaverse*. Cambridge/Massachusetts (MIT Press) 2023; Caius Lorenz, *Metaversum. Unsere digitale Zukunft im Metaverse mit künstlicher Intelligenz, Blockchain, AR, VR, NFTs und Kryptowährung*. Bamberg (Kleinstadt Fachbuch- und Medienverlag) 2022.

4 Narula, *Virtual Society*, 107; Narula ist auch Mitbegründer und CEO von „Improbable“, einer britischen „Metaverse Technology Company“, die nach eigenen Auskünften das Ziel verfolgt, „pioneering new ways to connect, play, create and build value across interconnected virtual worlds“, vgl. <https://www.improbable.io/about-us>.

tion] to social, interactive, and more engaged entertainment is likely a positive outcome, not a negative one, even if we're all still indoors.“⁵

Zugleich wird prognostiziert, dass das Metaversum und dessen Räume⁶ immer stärker auf sogenannter „Ambient Intelligence“ beruhen werden: Diese „Umgebungsintelligenz“ meint: „Data is fed into the metaverse from the real-world by use of wearable sensors and other smart devices, and this data can contain very basic data about the user and his environment as well as sensitive data which should be kept confidential at all costs“⁷. Erschaffen werden digitale Umgebungen, die mit Hilfe von KI-Agent:innen, einschließlich personifizierter Assistent:innen oder sogenannter „Non-Player-Charaktere“, Bedürfnisse der Nutzer:innen „wahrnehmen“ bzw. registrieren und auf diese reagieren können.⁸

Als Zielperspektive imaginiert Herman Narula „the goal of generating as much meaning and value as possible for everyone involved.“⁹ Im finalen Stadium der Kreation einer solchen Metaversum-„Society“ käme es zu folgendem Zustand: „Groups of individuals could coordinate or create in ways that would no longer be restricted by physical limits“¹⁰. Damit entstehen nicht nur neue Kommunikations- und Bild-Welten, sondern gestaltbare Räume und virtuelle Landschaften, die von unterschiedlichen (privaten und kommerziellen) Player:innen geformt und bespielt werden können.¹¹

Zwar stellt, wie immer wieder betont wird, eine solche umfassende Transformation aktuell eher eine spielerische Spekulation als eine absehbare neue Realität

5 Ball, Metaverse, 295.

6 Zu betonen ist, dass der in diesem Beitrag verwendete Singular „Metaversum“, der nicht zuletzt auf Science-Fiction-Romane wie „Snow Crash“ (1992) von Neal Stephenson und „Ready Player One“ (2011) von Ernest Cline zurückgeht, angesichts der sich abzeichnenden technologischen Entwicklung vieler einzelner Metaversen als *Konstrukt für das Phänomen der digitalen Erweiterung von Wirklichkeitsräumen* gebraucht wird. Insofern ist in diesem Beitrag die technologische Diversifizierung des Metaversums immer mitzudenken.

7 Zu Gefahren durch Datendiebstahl und Hacking im Metaversum vgl. Amaizu Gabriel Chukwunonso et al., Security in Metaverse: A Closer Look (2022), https://www.researchgate.net/publication/358948229_Security_in_Metaverse_A_Closer_Look, o.S.

8 Vgl. Beth Singler, The Rise of the Non-Player Characters: New Risks and Opportunities for Anthropology from Artificial Intelligence and the Metaverse. Das gegenwärtig in Begutachtung befindliche Manuskript wurde uns freundlicherweise von der Autorin zur Verfügung gestellt.

9 Narula, Virtual Society, 131.

10 A. a. O., 130, oder wie es auf der Homepage von „Improbable“ beziehungsreich heißt: „We build interconnected user experiences in the metaverse that meaningfully extend the potential of our lives, providing new opportunities for economic, social and cultural change.“

11 Genannt werden könnten hier etwa „Zepeto“ (<https://web.zepeto.me/en/>), „Decentraland“ (<https://decentraland.org>) oder „Sandbox“ (<https://www.sandbox.game/en/>); aber auch klassische Spiel-Plattformen wie „Minecraft“ oder „Roblox“ weiten inzwischen die immersiven Möglichkeiten aus.

dar¹² und insofern wird auch ein „inherent hype in the concept“ konstatiert: „it is yet to come, and it will be beyond anything already available.“¹³ Gleichwohl spitzen sich in der Diskussion über das Metaversum die Debatten um kommunikative und interaktive Online-Offline-Hybride¹⁴ sowie die damit verbundenen Beziehungs- und Resonanzverhältnisse in der digitalen Gesellschaft nochmals deutlich zu. Dies wird gegenwärtig weiter forciert durch die rasante Weiterentwicklung von AR-Apps und VR-Tools, die starke emotionale Reaktionen bei den Nutzer:innen hervorrufen,¹⁵ oder auch Sprachverarbeitungsmodellen. Hierzu kann man die KI-Systeme „DALL-E-2“¹⁶ und „ChatGPT“¹⁷ der 2015 gegründeten, amerikanischen Non-Profit-Organisation OpenAI¹⁸ zählen, die Künstliche Intelligenz im Sinne einer Deep-Learning-Technologie einsetzt, um im ersteren Fall Bilder, im zweiten Texte zu generieren, diese zu übersetzen oder im Modus des Dialogs Fragen zu beantworten und Informationen zu übermitteln.

Da digitale Medien grundsätzlich als eine Art existenzieller „Lifelines“¹⁹ angesehen werden können und zugleich erhebliche Mediatisierungsdynamiken im Bereich religiöser Kultur zu konstatieren sind,²⁰ liegt eine religionspädagogische

12 Die prognostizierte Dynamik der Entwicklungen des Metaversums für den Zeitraum von ca. 2022–2030 zeigt sich in der Unterscheidung einer aufkommenden („emerging“), fortgeschrittenen („advanced“) und ausgereiften („mature“) Phase des Metaversums. Damit verbindet sich ein geradezu unerhörtes Selbstbewusstsein derer, die in diesen Gestaltungsprozessen des Metaversums die Initiative übernommen haben. Dass dies auch mit handfesten ökonomischen Monopolinteressen verbunden ist und vieles noch recht unklar in die Zukunft hineinprojiziert wird, muss an dieser Stelle wenigstens erwähnt werden, vgl. https://fasoon.ch/wie-mega-ist-das-metaverse/?gclid=EAIaI QobChMImoeJ1cL2-wIVVoODbx1c-wBCEAAAYASAAEgJQZPD_BwE.

13 Singler, *The Rise*, 1.

14 Heidi A. Campbell/Stephen Garner, *Networked Theology. Negotiating Faith in Digital Culture*. Grand Rapids/Michigan (Baker Academic) 2016, insbesondere Kap. 3.

15 Leonardo Angelini et al., *Towards an Emotionally Augmented Metaverse. A Framework for Recording and Analysing Physiological Data and User Behavior*, Winnipeg/Canada (ACM Publications) 2022, <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3532530.3532546>.

16 Vgl. <https://openai.com/dall-e-2/>.

17 Vgl. <https://chat.openai.com/>.

18 Inwiefern OpenAI noch als Non-Profit-Organisation bezeichnet werden kann, wird jedoch nach dem milliardenschweren Deal zwischen OpenAI und Microsoft mehr als fragwürdig: vgl. <https://netzpolitik.org/2023/10-milliarden-fuer-start-up-wofuer-braucht-openai-so-viel-geld/>.

19 In Orientierung an Karl Jaspers formuliert Amanda Lagerkvist: „the salvific, mundane, haptic, and processual lifelines of the internet are life-sustaining as well as life-changing, exemplifying a being-in-and emerging-with-digital-technology“, *Existential Media. A Media Theory of the Limit Situation*. New York (Oxford University Press) 2022, 164.

20 Vgl. Kristin Merle/Ilona Nord (Hg.), *Mediatisierung religiöser Kultur. Praktisch-theologische Standortbestimmungen im interdisziplinären Kontext*. Leipzig (Evangelische Verlagsanstalt) 2022; eine erste kirchentheoretische Reflexion zum Metaversum ist angestellt durch Antonia Lüdtker/

Sensibilisierung mit Blick auf die Entwicklungen und Verheißungen des Metaversums nahe.²¹ Mit anderen Worten: Durch die zunehmende Verschränkung von unterschiedlichen „Realitäten“ – oder zumindest durch eine solche Verheißung – ist die innerhalb der Religionspädagogik bisher geführte Debatte, etwa hinsichtlich einer medienweltorientierten Didaktik, noch stärker als bisher auf den Grundzusammenhang von Bildung und Digitalität bzw. von Bildung in einer Kultur der Digitalität²² hin zu profilieren.²³ Der Anspruch beziehungsorientierter Bildung auf existenzielle und gesellschaftliche Relevanz ist folglich im Zusammenhang der Entwicklungen des Metaversums nochmals grundsätzlicher auf den Prüfstand zu stellen.

Dies führt deshalb zu einer Reihe von religionspädagogischen Reflexionsanforderungen, die im Folgenden insbesondere auf die Beziehungsdimension bzw. die damit in den Blick kommenden Bildungsbeziehungen hin fokussiert werden sollen.²⁴

Dabei stellt sich die religionspädagogische Reflexionsaufgabe im Hinblick auf die Thematik des Metaversums in einer doppelten beziehungsrelevanten Hinsicht: Zum einen im theoretischen Bezug auf die Grundfrage der *Beziehungsdimension* im Kontext des Metaversums als technologischem Entwicklungsraum, zum anderen mit Blick auf die *Bildungspraxis religiöser Beziehungsstiftung* mithilfe der sich neu entwickelnden technischen Möglichkeiten des Metaversums.

So wird in doppelter Perspektive gefragt: Welche Herausforderungen ergeben sich durch die (Macht-)Ansprüche und technologischen Entwicklungen des Metaversums für eine theologisch-religionspädagogische Reflexion und wie kann in religionsdidaktischer Hinsicht in religionsbezogenen Lehr- und Lernprozessen mit den entstehenden Möglichkeiten in beziehungsorientierter Weise verantwortlich, kritisch und konstruktiv umgegangen werden?

Gernot Meier, Kirche im Metaverse?: „Think Bits“ für eine Kirchentheorie in digitalen Kontexten Pt. I, in: *Praktische Theologie* 57 (2022/1), 56–59.

21 Vgl. Kirchenamt der EKD (Hg.), *Evangelischer Religionsunterricht in der digitalen Welt*, EKD-Texte 140. Hannover 2022.

22 Vgl. Felix Stalder, *Kultur der Digitalität*. Berlin (Suhrkamp) 2017.

23 Vgl. zum Überblick Ilona Nord/Judith Petzke (Hg.), *Fachdidaktik Religion. diversitätsorientiert und digital*. Berlin (Cornelsen) 2023, die Themenhefte „Digitales Lernen“, ZPT 70 (2018/3), und „Religionspädagogik im digitalen Zeitalter“, ÖRF 28 (2020/1); zum Hintergrund Thomas Schlag/Ilona Nord, *Religion, digitale* (2021), in: WiReLex, <https://www.bibelwissenschaft.de/stichwort/200879> sowie zur Violdimensionalität der religionspädagogischen Auseinandersetzung Bernd Schröder, *Religionspädagogik und Digitalität*, in: *Verkündigung und Forschung* 65 (2020/2), 142–151.

24 In Aufnahme und aktueller Fruchtbarmachung von Reinhold Boschki, „Beziehung“ als Leitbegriff der Religionspädagogik. Grundlegung einer dialogisch-kreativen Religionsdidaktik. Ostfildern (Schwabenverlag) 2003.

Nach grundsätzlichen Überlegungen zur Beziehungsthematik in Zusammenhängen digitaler Kommunikation und Interaktion (2.) und Einblicken in die Nutzungspraktiken des Metaversums in Bildungskontexten (3.) soll anhand zentraler theologischer Leitfragen erörtert werden, wie religiöse Bildung im Modus des Theologisierens zu beziehungsorientierten, dialogischen Erschließungsprozessen angesichts der „nahen Zukunft des Metaversums“ kritisch-konstruktiv beitragen kann (4.).

2. Grundsätzliche Überlegungen zur Beziehungsthematik in Zusammenhängen digitaler Kommunikation und Interaktion

Um die Beziehungsdimensionen digitaler Kommunikation und Interaktion im Metaversum näher erfassen zu können, sei mit Überlegungen zur Dimension der „Körperlichkeit“ eingesetzt. Diese ist Ausgangspunkt dafür, „sich in der Welt zurechtzufinden“²⁵ und zugleich Beziehungsfähigkeit und Resonanzen²⁶ zu erfahren, zu erproben und zu gestalten. Nun haben aufgrund des oben erwähnten „Schon“ und „Noch nicht“ technologischer Entwicklungen des Metaversums Überlegungen zu diesen Transformationsdynamiken tatsächlich noch spekulativen Charakter.²⁷

Allerdings zeichnen sich durch gegenwärtige Entwicklungen²⁸ und die perspektivisch erkennbaren Möglichkeiten des Metaversums bereits vielfältige Erschei-

25 Gregor Etzelmüller, Gottes verkörpertes Ebenbild. Eine theologische Anthropologie. Tübingen (Mohr Siebeck) 2022, 73.

26 Hartmut Rosa, Resonanz. Eine Soziologie der Weltbeziehung. Berlin (Suhrkamp) 2017.

27 Vorneweg sind bei diesen Zukunftsfantasien selbstverständlich einige technische Probleme anzuzeigen – und dies für den allgemein- wie den religionspädagogischen Bereich: Einschränkungen digitaler „Accessibility“ ergeben sich beispielsweise hinsichtlich der benötigten technischen Ausstattung, die sich allein aufgrund der preislichen Höhenflüge vorerst auf eine kleine Minderheit beschränken wird. Zudem ist der flächendeckende Ausbau des 5G-Netzes, der einerseits teuer, andererseits an langwierige Genehmigungsverfahren geknüpft ist und daher in der Bundesrepublik recht schleppend vorangeht, Voraussetzung für den „Eintritt“ ins Metaversum. Außerdem sind in technischer Hinsicht etwa VR-Brillen bisher durchaus störanfällig, ganz zu schweigen von dem Phänomen der „Virtual Reality Sickness“, die durch die Verwendung von VR-Brillen auftreten kann.

28 Nicht nur gibt es bereits unterschiedliche Metaversen im Netz, die wachsen und kontinuierlich weiterentwickelt werden, sondern auch schon jetzt konkrete Unternehmensstrategien für das Metaversum, wie z. B. der Verkauf von virtuellen Markenprodukten (<https://www.sueddeutsche.de/stil/metaverse-mode-roblox-gucci-decentraland-nft-1.5644915>), die Bereitstellung von virtuellen Werbekampagnen durch ein renommiertes deutsches Medienhaus (<https://precisionx.com>) und

nungsformen *körperbezogener* Realität ab. User:innen sind schon jetzt, verkörpert durch Avatare, in der Lage, in Gaming-, AR- und VR-Umgebungen zu agieren und zu kommunizieren. Durch die Weiterentwicklung des Metaversums und bestimmter technischer Tools (wie etwa Virtual-Reality-Brillen, sensorbewehrten Handschuhe oder „Full Body Haptic Suits“) kündigt sich langfristig an, dass auch individuelle avatarische *Leib*praktiken denkbar, fühlbar und visuell teilbar werden. Im Hintergrund dieser Leib-Signatur stehen Bestimmungen phänomenologischer Tradition²⁹ und des kritischen Posthumanismus,³⁰ die neben einer Neuentdeckung des menschlichen Körpers jenseits von Körper-Geist-Dualismen auch seine Verflochtenheit und Einbettung mitberücksichtigen.³¹

Eröffnet werden durch die Räume des Metaversums Dynamiken des ganzheitlichen „Eintauchens“ in neue Beziehungswelten. Exemplarisch mag hier der jüngst erschienene Spielfilm „Avatar: Way of Waters“ metaphorisch für dieses Eintauchen in eine paradiesische – vergangene?, erhoffte? – neue und „unberührte“ Welt mit allen Sinnen stehen. Aber auch schon das im Jahr 2018 veröffentlichte Science-Fiction-Abenteuer „Ready Player One“³² zeigt in und mit seiner immersiven

die Ermöglichung von Schulungen (vgl. <https://www.handelsblatt.com/technik/it-internet/software-deutsche-unternehmen-entdecken-das-metaverse/28559294.html>). Auffällig ist das v. a. von ökonomischen Interessen geleitete Interesse und Engagement unterschiedlicher Player:innen, das dem Ideal einer gemeinsam gestalteten Welt nur bedingt entspricht.

29 Vgl. z. B. Edmund Husserl, *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie*, Halle (Niemeyer) 1913; Maurice Merleau-Ponty, *Phänomenologie der Wahrnehmung*, Berlin (Walter de Gruyter) 1974. Die Beschäftigung mit der phänomenologischen Kategorie des Leibes hat sich im Kontext unterschiedlicher Disziplinen ausdifferenziert. Hier sei lediglich darauf hingewiesen, dass Beschäftigungen mit der Phänomenologie auch in der Pädagogik Einzug gehalten haben; vgl. aktuell: Malte Brinkmann/Johannes Türistig/Martin Weber-Spanknebel, *Leib – Leiblichkeit – Embodiment. Pädagogische Perspektiven auf eine Phänomenologie des Leibes*, Wiesbaden (Springer) 2019.

30 Verwiesen sei auf die gegenwärtigen kritischen Debatten um das Menschenbild im kritischen Posthumanismus, etwa bei Donna Haraway oder Karen Barad, in Abgrenzung zum Menschenbild im technologischen Posthumanismus und im Transhumanismus; vgl. Janina Loh, *Trans- und Posthumanismus. Zur Einführung*, Hamburg (Junius) 2018. Für eine ausführliche, kritische Beschäftigung mit dem Menschenverständnis des Transhumanismus vgl. Anna Puzio, *Über-Menschen. Philosophische Auseinandersetzung mit der Anthropologie des Transhumanismus*, Bielefeld (transcript Verlag) 2022.

31 Weiterführend ist hier möglicherweise der Begriff „Leibkörper“, der davor bewahren könnte, „den alten Leib-Seele-Dualismus unter der Hand zu einem Leib-Körper-Dualismus umzuschreiben und so letztlich beizubehalten“, Etzelmüller, *Gottes verkörpertes Ebenbild*, 74. Dass für die weitere anthropologisch-theologische Auseinandersetzung mit den Dynamiken des Metaversums der Zusammenhang und die Unterscheidung von Körperlichkeit und Leiblichkeit sehr viel genauer als bisher geklärt werden muss, kann im Rahmen dieses Beitrags nur notiert werden.

32 Interessant zur religiösen Dimension des Ursprungsromans von Ernest Cline, <https://medium.com/belover/the-theology-of-ready-player-one-690755467d66>; dieser Film hat bereits seinen Weg in

OASIS-Welt, wie Künstlichkeit und Realität, Virtualität und Körperlichkeit, Beziehung im Netz und im Häuserdschungel fließend ineinander übergehen und kaum noch schiedlich-friedlich voneinander zu trennen sind.

Dieses Eintauchen kann man sich zugleich im Sinn des individuellen Transzendierens³³ als ein Überschreiten der gewohnten Lebensräume vorstellen, in denen – nota bene mit dem eigenen Leib – Erfahrungen möglich und Dinge konstruiert werden können, die im „realen“ Leben so entweder gar nicht möglich oder schlichtweg undurchführbar sind.³⁴

Was bisher als technische Nutzung digitaler Tools und damit in einer Subjekt-Objekt-Kommunikations- und Anwendungslogik erschienen ist, nimmt in dem und durch das Metaversum durch die Selbst-Erzeugung individueller Avatare immersive Formen neuer „Leibwahrnehmung“ an und lässt sich als Modus einer „Meta-versal Existence“³⁵ beschreiben.

Die schon länger übliche Rede vom digitalem „Prosuming“ und einer „Onlife“³⁶-Nutzungspraxis – z. B. in Verbindung mit der Nutzung von Social Media oder Praktiken des digitalen Gaming – verlagert sich durch die immersiven Dynamiken des Metaversums noch stärker und noch weniger unterscheidbar in das Person-

die Lehrmaterialien des evangelischen Religionsunterrichts gefunden: https://lehrerfortbildung-bw.de/u_gewi/religion-ev/gym/bp2016/fb9/6_glaube/13_ready/.

33 Viera Pirker/Klara Pišonić, Virtuelle Realität und Transzendenz. Theologische und pädagogische Erkundungen. Freiburg i. Br. (Herder) 2022.

34 Einerseits bedeutet dieses Transzendieren die Möglichkeit, körperliche Einschränkungen durch „Betreten“ digitaler Umgebungen auszublenden und so, in gewisser Weise und begrenztem Rahmen, unabhängig zu werden von weltlicher Kontingenz (vgl. Stefan Piasecki, *Deus pars ludi est* [Ist Gott Teil des Spiels]? Quaestio: Gewährt die Virtualität von Computerspielen Raum für göttliche Präsenz?, in: Wolfgang Beck/Ilona Nord/Joachim Valentin [Hg.], *Theologie und Digitalität. Ein Kompendium*. Freiburg i. Br./Basel/Wien [Herder] 2021, 319–344, hier 332). Zugleich stellt sich die Frage ethischer Implikationen durch die Nichtermöglichung bestimmter Handlungen. Hier lässt sich z. B. auf Computerspiele verweisen, in denen – nicht nur aus Gründen der internen Spiel- und Handlungslogik – bestimmte Dinge nicht getan werden können (z. B. in dem Spiel „Call of Duty. Modern Warfare“ [2019] in dem das Erschießen minderjähriger Zivilist:innen einen Katapult zurück zum letzten Speicherpunkt und nach mehrmaligem Versuch das „Game Over“ zur Folge hat. Oder auch in dem – von Spiel „The Last of Us (Part II)“ [2020], in dem in der Synagoge nicht auf jüdische Gegenstände geschossen werden kann).

35 Ball, *Metaverse*, 290.

36 Vgl. Luciano Floridi, *Die 4. Revolution. Wie die Infosphäre unser Leben verändert*. Berlin (Suhrkamp) 2015; für die Entwicklungen des Metaversums mag nochmals zugespitzt geltend gemacht werden, was Andreas Hepp unter der Bezeichnung „Deep Mediatization“ als zunehmende Verschränkung individueller und kollektiver Akteur:innen mit digitalen Medien und Infrastrukturen charakterisiert, vgl. *Auf dem Weg zur digitalen Gesellschaft. Über die tiefgreifende Mediatisierung der sozialen Welt*. Köln (Herbert von Halem Verlag) 2021.

Zentrum menschlicher Handlungsrationalität, Selbst-Aufmerksamkeit und Selbst-Bestimmung – und gewinnt nicht selten zugleich quasireligiösen Charakter.³⁷

Vor dem Hintergrund dieser Dynamiken und einer individuell veränderten Körperwahrnehmung stellt sich auch die Dimension beziehungsorientierter Interaktion nochmals in einem erweiterten Sinn dar: Bedeutsam ist die empirisch gestützte Deutung, dass digitale Präsenz- und Kommunikationsformen nicht nur im Modus individueller, existenziell bedeutsamer Sinnsuche in Erscheinung treten, sondern sich durch eine grundlegend relationale Dimension auszeichnen.³⁸ Wie im Bereich des Gaming verbinden sich die Räume des Metaversums nicht nur mit bestimmten Text- und Hör-Botschaften, sondern auch mit wechselseitiger beziehungsorientierter Kommunikation, die im Fall körperbetonter Selbstexpression und irgendwann auch aufgrund einer responsiven, lernenden KI noch attraktiver und passgenauer werden könnte. Resonanz Erfahrungen unterliegen jedoch, im Gegensatz zur sonstigen, durch Algorithmen gesteuerten Datenumgebung des Metaversums, einer Unverfügbarkeit, die sich per se nicht durch technisch-entwicklerische Kniffe wird einholen lassen.³⁹

Für individuelle „Präsenzformen“ in digitalen Welten wird dieses „Co-Existing“ als fundamentalanthropologische „relationality“⁴⁰, als menschliche Gegebenheit aufgrund von „shared vulnerabilities of grief and loss“⁴¹ wie auch als menschliches Grundbedürfnis konstatiert. Beziehungen im Metaversum spielen sich darüber hinausgehend in einem speziellen Beziehungssetting zwischen dem „eigenen Avatar“ und der Plattformpräsenz anderer Avatare ab.⁴² Insofern dürfte eine der Haupt-Attraktionen des Metaversums darin liegen, über die Suche nach Informationen, Aufmerksamkeitserregung und die Schaffung egozentrierter Netzwerke hinaus⁴³ mit anderen Menschen in besonderer Weise in Beziehung treten

37 Sabine Maasen/David Atwood/Felix Keller, *Immanente Religion – Transzendente Technologie. Technologiediskurse und gesellschaftliche Grenzüberschreitungen*. Opladen (Verlag Barbara Budrich) 2022.

38 Amanda Lagerkvist definiert den bzw. die Co-Exister als „a deeply relational being, who is stumbling and hurting, responsive and responsible, imbricated in sociotechnological ensembles, and traversing these terrains more or less successfully in search of, while never fully achieving, what might cautiously be termed existential security“; Lagerkvist, *Existential Media*, 13.

39 Vgl. Hartmut Rosa, *Unverfügbarkeit*, Berlin (Suhrkamp) 2021.

40 Lagerkvist, *Existential Media*, 12 u. ö.

41 Ebd., 43.

42 Vgl. z. B. Jenna L. Clark/Melanie C. Green, *The Social Consequences of Online Interaction*, in: Alison Attrill-Smith et al. (Hg.), *The Oxford Handbook of Cyberpsychology*. Oxford (Oxford University Press) 2018, 216–237.

43 Nicole C. Krämer/Sabrina C. Eimler/German Neubaum, *Selbstpräsentation und Beziehungsmanagement in sozialen Medien*, in: Jan-Hinrik Schmidt/Monika Taddicken (Hg.), *Handbuch Soziale Medien*. Wiesbaden (Springer) 2017, 41–60.

zu können: Im Metaversum werden Resonanzenerfahrungen zwischen Menschen denkbar, die das Eingebettetsein der gesamten menschlichen Existenz in technologische Tools „as coconstitutive of human existence“⁴⁴ und damit als zentrale Dimension der zwischenmenschlichen Relationalität immer schon beinhalten. Zwischenmenschliche Beziehungen und persönliche Begegnungen im Netz sind im Metaversum nicht mehr als entkörperlichte, und insofern defizitär, zu betrachten, sondern als ganzheitliche verkörperlichte Erfahrungen von Menschen an- und miteinander.

So dürften sich die bisher schon stattfindenden Debatten zur Frage „echter“ und „authentischer“ Beziehungen bzw. die Suche nach vertrauensvollen Beziehungen im Netz angesichts der Möglichkeiten des Metaversums weiter intensivieren. Denn sollte die Wirklichkeitswahrnehmung in der oben genannten Weise durch neue Formen digitaler Verkörperung erweitert und gar transformiert werden, hat dies nicht nur Einfluss auf die individuelle digitale Existenz, sondern auch auf die damit verbundenen beziehungsorientierten Interaktionsformen. Sollten sich durch diese technologischen Entwicklungen solche auch jetzt schon vielfach konstatierten emotionalen Wirkungen digitaler Kommunikationsformen weiter verstärken, ist davon auszugehen, dass das Metaversum auch in beziehungsorientiertem Sinn Faszinationskräfte erzeugen wird, denen sich viele kaum noch werden entziehen können.

3. Aktuelle und „absehbare“ Nutzungspraktiken des Metaversums in Bildungskontexten

Die Diskussion über die Potenzialität des Metaversums nimmt Fahrt auf – und es ist kein Zufall, dass die anfangs erwähnte Werbekampagne von „Meta“ konkret auf die Chancen für den schulischen Bildungskontext und neue Zugänge zum Wissenserwerb hinweist.⁴⁵ Bekanntermaßen stellen digitale Medien selbst schon eine Art kulturellen Bildungsraum dar, in dem durch die sich permanent weiter entwickelnden *technischen Möglichkeiten* in kaum mehr zu erfassender Weise *miteinander* artikuliert und interagiert wird.⁴⁶ Virtuelle Exkursionen im Bereich von

44 Lagerkvist, *Existential Media*, 81.

45 Nicola Przybylka, Medienkulturwissenschaftliche Perspektiven auf Augmented und Virtual Reality in formalen Bildungskontexten, in: *MedienPädagogik* 47 (2022) (AR/VR – Part 1), 331–354.

46 Nick Böhnke/Christoph Richter/Christoph Schröder/Martina Ide/Heidrun Allert (Hg.), *Spuren digitaler Artikulationen. Interdisziplinäre Annäherungen an Soziale Medien als kultureller Bildungsraum*. Bielefeld (transcript Verlag) 2022.

Museumspädagogik, Städtereisen, Archäologie, Reisen in die Vergangenheit, aber auch „Reisen“ durch den menschlichen Körper oder gleich durch das ganze Universum zeigen schon jetzt vielfältige Möglichkeiten auf. Informationen werden schneller, vielfältiger verfügbar und nehmen durch bildgebende Verfahren attraktivere Gestalt an.

Für die religionspädagogische Reflexion ist insofern der Blick auf diese technischen Entwicklungen im Bereich säkularer Bildung hilfreich. Und tatsächlich existiert bereits eine Vielzahl von digitalen Tools zur Begehung und Erkundung von religiösen Räumen, deren inhärenten architektonisch manifesten Botschaften und symbolgeladenen Settings. So zeigen sich Beispiele digitaler Religion im Metaversum auf vielfältige Art, etwa wenn es um den gemeinsamen (!) Bau von Minecraft-Kirchengebäuden⁴⁷, das Feiern von Gottesdiensten⁴⁸, um virtuelle Orte der Trauer und Erinnerung⁴⁹ und überhaupt im weiterreichenden Sinn um neue Gemeinschafts- und Beziehungsformen geht.⁵⁰ Zugleich zeigen sich diese religionsbezogenen Nutzungspraktiken – und dies ist für den interreligiösen Dialog im Klassenzimmer höchst bedeutsam – quer durch verschiedene Religionen.⁵¹

Denkt man nun diese Entwicklungslinie noch einen Schritt weiter und schließt man dafür an die oben genannten Aspekte von Körperlichkeit und Beziehungsdimension an, dann könnten sich hier tatsächlich ganz neue Formen „ganzheitlicher

47 Die Ergebnisse sind zu sehen über den Kanal „Ecclesia Digitale“ auf Twitch und Youtube, der von dem ehemaligen Landes-Onlinepfarrer der EKBO, Andreas Erdmann, betrieben wird.

48 VR Church Website: <https://www.vrchurch.org/>; VR Church Baptism (April 2021), <https://www.youtube.com/watch?v=cM-XFrgXkMo>; CNBC Television, Pastors take church to the metaverse, <https://www.youtube.com/watch?v=06NXJJahuFM>; A. Trevor Sutton, Worship in the Metaverse (17.10.2022), in: Religion & Liberty 35/4, <https://www.acton.org/religion-liberty/volume-35-number-4/worship-metaverse>; Spielen und Beten im Metaverse: Jörn Schumacher, Gottesdienst in Minecraft (9.8.2022), <https://www.pro-mediemagazin.de/spielen-und-beten-im-metaverse-gottesdienst-in-minecraft/>
49 Vgl. z. B. <https://www.gedenkseiten.de>; <https://www.strassederbesten.de>.

50 Chris Karnadi, The Future of Religion in the Metaverse (9.8.2022), <https://religionandpolitics.org/2022/08/09/the-future-of-religion-in-the-metaverse/>; Alexandra Mantler, Jesus und Siddhartha im Metaverse (27.4.2022), <https://religion.orf.at/radio/stories/3212780/>; Paul Brandeis Raushenbush, What the Metaverse Means for Religion (25.1.2022), <https://www.interfaithamerica.org/what-the-metaverse-means-for-religion/>; Euronews & AP, God has entered the metaverse – and faith in the virtual world is flourishing (3.2.2022), <https://www.euronews.com/next/2022/02/01/god-has-entered-the-metaverse-and-worship-in-virtual-worlds-is-booming>.

51 The Metaspace, Hinduistische Begräbnisrituale, Mecca und christliche Taufen im Metaverse (15.8.2022), <https://the-metaspace.com/hinduistische-begraebnisrituale-christliche-taufen-im-metaverse>, mit integriertem und sehenswertem Video von “The Holy City XR”, dem virtuellen Jerusalem; Rattana Panyapa, Buddhism Roles In The Metaverse Era, <https://www.journalppw.com/index.php/jjpsp/article/download/7419/4836>; Andrew Silverstein, Are virtual minyans and avatar rabbis the future of Judaism? (21.3.2022), <https://forward.com/culture/484274/chabad-lubavitch-reform-am-shalom-virtual-judaism-metaverse-jewish/>.

Bildung mit allen Sinnen“ eröffnen. Man denke etwa daran, in die Welt der biblischen Umwelten einzutauchen oder in ein direktes „Gespräch“ mit KI-basierten König:innen, Prophet:innen und Jünger:innen und den Zentralgestalten der Überlieferung überhaupt „in den Dialog“ zu treten.⁵²

Zudem ist für das Feld religionsbezogener Bildung zu bedenken, dass durch die Verbindung von Metaversum und Sprachgenerierungsprogrammen noch sehr viel umfassendere Formen von Kommunikations- und Interaktionsbeziehungen denkbar werden. Denn durch eine Verkoppelung des Metaversums mit den Potenzialen von „OpenAI“-Ressourcen können nicht nur mathematische Berechnungen oder Sprachkenntnisse, sondern auch bestimmte Auskünfte über die „großen Lebensfragen“ praktisch in Echtzeit generiert, visualisiert und akustisch erfassbar und damit in gewissem Sinn auch nachhaltig verfügbar gemacht werden. Lernziele, einen Sachverhalt zu „erfassen“, werden sich zukünftig aufgrund digitaler Speicher- und Verfügungsmöglichkeiten durchaus noch konkreter bestimmen lassen.

Durch eine bestimmte Form technisch induzierter Dialogizität werden intensivere Wechselwirkungen zwischen „Sender:innen“ und „Empfänger:innen“ denkbar bzw. zumindest suggeriert; nicht nur durch ihre Verkörperung in Avataren, die sich gegenüberreten, sich berühren und interagieren können, sondern auch durch den gemeinsamen Raum, in dem sich diese aufhalten.

Es ergeben sich neue Möglichkeiten der individuellen bild- und textbezogenen Erzeugung eigener Fantasien und Fantasiewelten als Teil des religionsbezogenen Wissens- und Erkenntnisgewinns. Durch diese Fantasielandschaften bewegen sich User:innen mit Avataren, die – in Analogie zu den gestaltbaren Räumen – als frei gestaltbare Inszenierungen ihrer selbst verstanden werden können, weniger als tatsächliche Repräsentationen ihrer Person.⁵³ Dies legt eine „Auseinandersetzung mit netzgestützten Selbstinszenierungsversuchen von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen“⁵⁴ – auch und gerade im religionspädagogischen Kontext – nahe. Digitale Bildungskommunikationen und -interaktionen im Kontext religiöser Bildung werden damit unter Umständen „unmittelbarer“ als dies bei klassischen digitalen Formaten mit Hilfe von digitalen Medien und Plattformen oder Apps der Fall ist. Die

52 Hier stellt sich jedoch die Frage, inwiefern diese durch rückwärtige Projektionen entstandene „biblische Vergangenheit“ eventuell näher an unserer Gegenwart als an der tatsächlichen Vergangenheit sein würde. Auch Fragen nach der Agency (z. B. wer dem biblischen „Heiligen Land“ hier seine digitale Oberfläche gibt und damit die Vorstellungswelt von Menschen weltweit prägen wird) stellen eine besondere Herausforderung dar.

53 Vgl. insbesondere Kap. 3 „Avatare“, in: Dirk Stederoth, *Reale Avatare. Zur Versponnenheit des Menschen in der Netzkultur*, Berlin/Heidelberg (Springer) 2022.

54 Bernd Trocholepczy/Klara Pisonic, *Deus sive Big Data. Von Allmachts- und Unsterblichkeitsfantasien angesichts des Netzes*, in: Wolfgang Beck/Ilona Nord/Joachim Valentin (Hg.), *Theologie und Digitalität. Ein Kompendium*. Freiburg i.Br./Basel/Wien (Herder) 2021, 368–387, hier 371.

Kommunikation im Metaversum ermöglicht zudem die – durchaus spielerische – mündige Erprobung einer alternativen eigenen, zweiten „religiösen Identität“ für die eigene Identitätsreflexion, Identitätsentwicklung, Selbstpositionierung und Selbstwirksamkeit.⁵⁵ Solche Formen individueller produktiver Kreativität könnte sich zugleich auch positiv auf die Ebene religiös-kommunikativer Beziehungsstiftung auswirken. Dies kann etwa dann der Fall werden, wenn man sich gemeinsam nicht nur an die Konstruktion von virtuellen religiösen Räumen macht, sondern dabei zugleich auch eigene Installationen oder Ritualinszenierungen im wahrsten Sinn des Wortes miteinander begeht und erlebt. Insofern lassen sich in didaktischer Hinsicht für „die Zukunft“ durchaus digital erweiterte Möglichkeiten der Perspektivübernahme ins Auge fassen.

4. Was und wie kann religiöse Bildung im Modus des Theologisierens zu beziehungsorientierten, dialogischen Erschließungsprozessen angesichts der „nahen Zukunft des Metaversums“ beitragen?

Das Metaversum als digital-existenzieller medialer Raum selbstbezoglicher und zwischenmenschlicher Beziehungen und Resonanz Erfahrungen ist von religionspädagogischer Seite aus zukünftig intensiv in Augenschein zu nehmen. Denn auch für diesen Raum gilt: „If we consider media as, in effect, part of the existential terrains of connectivity, they should imply – as all existential phenomena – limits, liminality, ambivalence, ambiguity, incomprehensibility, indeterminacy, and anxiety, but also, nota bene, ethical choice and action within the confines of the human condition.“⁵⁶ Die Mitwirkung an den Debatten über die sinnhafte Ausgestaltung dieses rasch entstehenden, emergenten und immersiven Räume-Raums stellt deshalb trotz dieses noch frühen Entwicklungsstadiums schon gegenwärtig eine bedeutende Gestaltungsaufgabe religionsbezogener digitaler Bildung dar:

⁵⁵ In Fortführung der Schwierigkeit eines erfolgreichen Identitätsmanagements in den klassischen Sozialen Medien, das bereits technisches und soziales Know-how voraussetzt, stellen sich diese Fragen im Metaversum noch einmal neu, vgl. Bernadette Kneidinger-Müller, Identitätsbildung in sozialen Medien, in: Jan-Hinrik Schmidt/Monika Taddicken (Hg.), Handbuch Soziale Medien. Wiesbaden (Springer) 2017, 61–80.

⁵⁶ Lagerkvist, Existential Media, 8.

Hierfür sind zuallererst *theoriebezogene* Überlegungen zu theologischen Orientierungspunkten für die konstruktiv-kritische Auseinandersetzung mit dieser „neuen Realität“ angezeigt. Im Rahmen einer solchen reflektierten, religionsdidaktisch profilierten Auseinandersetzung mit der „Ankunftszeit des Metaversums“ ist allerdings eine kritiklose Technikeuphorie ebenso wie eine fundamentale Technikhysterie von Beginn an zu vermeiden.

In praktischer Hinsicht lassen sich religionsbezogene Bildungsmöglichkeiten *mit und in* den Räumen des Metaversums als einer neuen „Realität“ des Lebens als existenziell bedeutsame, beziehungsorientierte und zugleich kritische Selbst- und Welterschließungspraxis konzipieren und konkretisieren. Insofern kann der Religionsunterricht als Ort der Sensibilisierung für Räume gemeinsamer Verantwortungsübernahme innerhalb des schulischen Kontextes als geeigneter Lernort betrachtet werden, um sich mit den Erfahrungsmöglichkeiten im Metaversum auseinanderzusetzen, dies mit unterschiedlichen, naheliegenden Lehrplanthemen zu verkoppeln sowie diese Erfahrungen ethisch auf ihre Auswirkungen hin zu reflektieren.

Dies eröffnet besondere Chancen für ein beziehungsorientiertes Theologisieren über diese Transformationsdynamiken und die damit für die individuelle Lebensführung verbundenen Auswirkungen und Herausforderungen.⁵⁷ Die im folgenden aufgeführten Leitfragen sind deshalb sowohl in theoretischer wie in praktisch-didaktischer Hinsicht bereits „je für sich“ produktiv, insofern ein zielgerichtetes, themenspezifisches Fragen selbst einen wesentlichen Ausgangspunkt und Kern des Theologisierens und damit des thematisch orientierten Kompetenzerwerbs bildet. Diese Leitfragen lassen sich ihrerseits ausdifferenzieren:

Im Sinn notwendiger *Quellen- und Medienkritik bzw. einer kritischen Digital-Bildung*⁵⁸ ist zu fragen, von wem man „richtige“ und „authentische“ Antworten erwarten darf⁵⁹ bzw. welcher „Botschaft“, welchem:r „Botschafter:in“ und welchem „Beziehungsangebot“ man überhaupt trauen kann. Wenn künstlich erzeugter Infor-

57 Vgl. dazu jüngst Thomas Schlag, Smartes diversitätsorientiertes Theologisieren mit Jugendlichen, in: Nord/Petzke, Fachdidaktik Religion, 98–110.

58 Vgl. jüngst Bernhard Grümme, Zwischen Digital Divide und Identitätskonstruktionen: Herausforderungen und Chancen der Digitalisierung aus Sicht einer Aufgeklärten Heterogenität, in: Nord/Petzke, Fachdidaktik Religion, 111–120.

59 Eine interessante Unterscheidung zwischen „Belief“ und „Alief“ zur besseren Beschreibung der „an der Schnittstelle zwischen virtueller und physischer Realität zu Tage tretenden Relevanz affektiver Reaktionsmuster“ findet sich – in Aufnahme von Tamar Szábo Gendler – bei Annette Langner-Pitschmann, Reframed Reality. Horizontenerweiterung als Perspektivenwechsel, in: Viera Pirker/Klara Pišonić (Hg.), Virtuelle Realität und Transzendenz. Theologische und didaktische Erkundungen. Freiburg i.Br. (Herder) 2022, 46–58.

mation nicht alles „geglaubt“ werden sollte⁶⁰ – was bedeutet dies für die Frage, wem man aus welchen Gründen überhaupt glauben darf, kann und soll? Wer die „Macht“ im Metaversum hat – wirklich die User:innen oder die kommerziellen Anbieter:innen⁶¹ oder die Bereitsteller:innen der Infrastruktur, die implizite Regeln hinterlegen können, oder ggf. zukünftig auch „hochintelligente Algorithmen“⁶². Was dies jeweils im Detail bedeutet, ist jedenfalls einstweilen ungeklärt und muss als Frage immer wieder aufgeworfen werden. Grundsätzlich stellen sich zudem Fragen bezüglich der normsetzenden Deutungshoheit (etwa in der Auswahl von Textinformationen, Bildern und anderen Darstellungsformen) und dem davon ausgehenden Einfluss auf die jeweiligen Informationsgehalte.⁶³ Prägnanter gefragt: Wie erstrebenswert ist Wissensaneignung durch Interaktion mit einer Blackbox? Und wer entscheidet eigentlich darüber, was digital als „schön“ – im Fall religiöser Bildung – als glaubwürdig gelten kann?⁶⁴

In *theologisch-anthropologischer Hinsicht* ist zu bedenken, wie sich die Urheber:innenschaft und Geschaffenheit der je eigenen Existenz denken lässt, wenn sowohl die eigene „Persönlichkeit“ als auch die sie umfließende „Welt“ mehr oder weniger ausschließlich nach Maßgabe der eigenen Gestaltungsfähigkeit konstruiert wird. Damit stellt sich im Licht notwendiger Differenzierungskompetenz die Frage, wie sich die Unterschiede zwischen künstlichen und realen Beziehungen, aber auch mögliche Unterscheidungsperspektiven etwa zwischen verschiedenen Vorstellungen von „Intelligenz“ und „Bewusstsein“ auf produktive Weise thematisieren lassen. Im Zusammenhang damit ist fragend zu reflektieren, wie man angesichts der absehbaren Immersionsdynamiken einer reinen Selbstbezüglichkeit der eigenen Existenz „entkommt“ und sich sinnvollerweise zur transhumanistischen Vision

60 Auf der oben bereits erwähnten Seite des ChatGPT der durch OpenAI entwickelten KI wird explizit auf deren Grenzen hingewiesen, z. B. darauf, dass Informationen ggf. inkorrekt oder zumindest verzerrt sein können, <https://chat.openai.com/chat>.

61 Auf den massiven ökonomischen „Drive“, der sich im Metaversum durch Blockchain-Technologien und etwa NFT-basierte Transaktionsmöglichkeiten ergibt, kann hier nicht näher eingegangen werden; aber fraglos stellt diese Entwicklung ebenfalls einen wichtigen Aspekt der kritischen bildungsbezogenen Auseinandersetzung mit dem Metaversum dar; vgl. etwa <https://docs.decentraland.org/player/blockchain-integration/ethereum-essentials/>.

62 Yuval N. Harari, *Homo Deus. Eine Geschichte von Morgen*, München (C. H. Beck) 2017, 473.

63 Insofern ist wie schon für die Frage von KI-Anwendungen „die Trias von Datensouveränität, Solidarität und Vertrauensbildung“ auch für die Einschätzungen der Entwicklungen des Metaversums sowie als Grundorientierung für theologisierend-differenzierende Erschließungs- und Abwägungsprozesse relevant, vgl. Dabrock, *Prüfet alles*, 648.

64 Martina Ide (Hg.), *Ästhetik digitaler Medien. Aktuelle Perspektiven*. Bielefeld (transcript Verlag) 2022; Grant Travinor, *Virtual Reality Media and Aesthetics*, in: Shannon Vallor (Hg.), *The Oxford Handbook of Philosophy and Technology*. New York (Oxford University Press) 2020, 417–433.

einer verheißenen Perfektionierung des Menschen⁶⁵ verhalten will?⁶⁶ Angesichts der zu Beginn angesprochenen Grenzüberschreitungsverheißungen vermag der theologisch prominent entfaltete Topos des „Auf der Grenze Seins“ ganz „altes“ und damit auch wieder neues Licht auf diese über-menschlichen Visionen zu werfen.

Diese Fragedimensionen verbinden sich in einem *grundsätzlich theologischen Sinn* mit der Herausforderung, die auf Gott bezogenen Topoi von Allgegenwart und Allwissenheit unter geänderten „Welt-Bedingungen“ durchzubuchstabieren, wenn die virtuelle Welt selbst auf höchst „anschauliche Weise“⁶⁷ genau diesen Eindruck erzeugt. Hier ist eine Auseinandersetzung mit der beziehungsreichen theologischen Figur der „cooperatio Dei“ hilfreich, um die Chancen und Risiken des Metaversums in aller notwendigen Gelassenheit – theologisch würde man von Zuversicht sprechen – näher zu bestimmen. Dies verbindet sich mit spezifisch theologischen Zukunftsfragen danach, welche Rolle die Dimensionen von „Entzogenheit“, „Unverfügbarkeit“, „verheißener Zukunft“ und damit eines eschatologischen „Schon und Noch nicht“ spielen, wenn vieles schon jetzt technisch möglich, erfassbar und gar vorhersehbar und planbar wird. Für den Modus des Theologisierens ist es dabei so anspruchsvoll wie verheißungsvoll, gemeinsam als Lernende und Lehrende zu sondieren, wie sich die quantitativ konnotierte Erfahrung der Fülle verfügbarer Informationen zur qualitativ bestimmten biblischen Rede von der „Fülle des Lebens“ verhält.

Für ein beziehungsorientiertes Theologisieren ist weiter in theologisch-ethischer Perspektive zu fragen, wie es um die „reale Welt“ bestellt ist, wenn Menschen einen nicht geringen und unter Umständen alsbald immer größeren Teil ihrer Lebenszeit in virtuellen Welten verbringen. Könnte dies möglicherweise in einen Eskapismus aus der „gegebenen“ Welt münden, indem die gestaltenden Nutzer:innen nicht nur in diese eintauchen, sondern im wahrsten Sinn des Wortes abtauchen (und darin untergehen?).⁶⁸ Oder würde damit der medial mögliche Freiheitsgewinn im Sinn autonomer Selbstexpression durch den gleichzeitigen eminenten Verlust freier Selbstentscheidung erkauft? Für den konstruktiv-kritischen Umgang mit diesen

65 Vgl. Stefan Lorenz Sorgner, *Schöner neuer Mensch*. Berlin (Nicolai) 2018. Dass diese behauptete Perfektheit des Menschen im Rahmen transhumanistischer Überlegungen im Moment der Ermöglichung menschlicher Unsterblichkeit erreicht sein werde (vgl. Loh, *Trans- und Posthumanismus*, 42 ff), stellt in diesem Kontext eine weitere Herausforderung dar.

66 Mit Rekurs auf die Frage, welche Rolle theologisch gesprochen der inkarnatorisch grundierten Figur göttlicher Gnade zukommen kann, vgl. Knut Wenzel, *Braucht religiöser Glaube Realität?*, in: Viera Pirker/Klara Pišonić (Hg.), *Virtuelle Realität und Transzendenz*, 18–28.

67 Vgl. Ralph Charbonnier/Jörg Dierken/Malte Dominik Krüger (Hg.), *Eindeutigkeit und Ambivalenzen. Theologie und Digitalisierungsdiskurs*. Leipzig (Evangelische Verlagsanstalt) 2021.

68 Vgl. Johan Wientgen, *Metaverse: Die Welt ist nicht genug* (17.11.2021), <https://www.philomag.de/artikel/metaverse-die-welt-ist-nicht-genug>.

Fragen hat die beziehungsorientierte „Rede von Gott als Woher des menschlichen In-der-Welt-Seins in digitalen Kulturen [...] das Potenzial, die medientheoretische und -ethische Frage nach Gestaltungsmöglichkeiten von Digitalisierungsprozessen zu begleiten, indem sie menschliches Handeln als ein Handeln in eingebundener Freiheit begründet“⁶⁹.

In positiver Ausrichtung ist in diesem Zusammenhang fragend zu thematisieren, ob die neuen technologischen Möglichkeiten einer solchen immersiven, beziehungsorientiert-resonanten und responsiven⁷⁰ Praxis nicht sogar mitwelt-gestaltende Bedeutsamkeit in sich tragen bzw. freisetzen. In einem solchen positiven Fall könnte es in verantwortungsethischer Hinsicht⁷¹ bzw. im Licht einer Ethik der Fürsorge⁷² durch die Frage nach dem „guten Leben“ zu einer neuen raumgreifenden Sensibilität für die faktischen Vulnerabilitäten und Ungerechtigkeiten der „Realitäten“ des Lebens kommen.⁷³ Für die Dimension der je eigenen Verantwortung(sübernahme) ist jedenfalls angesichts der technischen Möglichkeiten relevant, wie die grundlegende Verletzlichkeit⁷⁴ des Menschen und das damit verbundene aufeinander Angewiesensein der „Co-Exister“ insbesondere in existenziellen Grenz- und Notsituationen angemessene digitale Ausdrucksformen finden kann.

In religionsdidaktischer Hinsicht sind für ein solches beziehungsorientiertes Theologisieren die schon jetzt gegebenen Möglichkeiten sprach- und wissensgenerierender Programme als Form des religionsbezogenen Wissenserwerbs höchst anregend: So ist es – wie ein Selbstversuch zeigte – durchaus erstaunlich, wie OpenAI auf bestimmte Fragen reagiert: Auf die Frage „Existiert Gott?“ lautet die Antwort: „Dies ist eine sehr persönliche Frage, die jeder für sich selbst beantworten

69 Christina Constanza, *Eingebundene Freiheit und Gott. Anthropologische und theologische Überlegungen zur Tiefen-Mediatisierung*, in: Wolfgang Beck/Ilona Nord/Joachim Valentin (Hg.), *Theologie und Digitalität. Ein Kompendium*. Freiburg i. Br./Basel/Wien (Herder) 2012, 216–233, hier 231.

70 „[...] *existential media* [...] constitute the antinomies of the modern human situation, and they therefore require responsivity and responsibility“ (H. i. O.); Lagerkvist, *Existential Media*, 3.

71 Vgl. Wolfgang Huber, *Menschen, Götter und Maschinen. Eine Ethik der Digitalisierung*. München (C. H. Beck) 2022.

72 Vgl. Amanda Lagerkvist et al., *Body Stakes: An Existential Ethics of Care in Living with Biometrics and AI*, in: *AI & Society* 2022, <https://doi.org/10.1007/s00146-022-01550-8>.

73 Dass sich die Religionspädagogik mit diesem normativen Anspruch selbstbewusst im Kontext der aktuellen Debatte um die Relevanz der Geisteswissenschaften ansiedeln sollte, sei hier ebenfalls vermerkt – gerade dann, wenn sie offenbar meist nicht „auf dem Schirm“ ist, vgl. Markus Gabriel/Christoph Horn/Anna Katsman/Wilhelm Krull/Anna Luisa Lippold/Corine Pelluchon/Ingo Venzke, *Auf dem Weg zu einer Neuen Aufklärung. Ein Plädoyer für zukunftsorientierte Geisteswissenschaften*. Bielefeld (transcript Verlag) 2022.

74 Vgl. Eitzelmüller, *Endlichkeit – Die Begrenztheit der menschlichen Natur* (6. Kap.), *Gottes verkörpertes Ebenbild*, 171–221.

muss. Es gibt viele Meinungen dazu und es kommt darauf an, welche Argumente man anführt und am Ende für sich akzeptiert“. Auf die Frage „Gibt es ein ewiges Leben?“ wird reagiert mit: „Auch dies ist eine sehr persönliche Frage, auf die es keine eindeutige Antwort gibt. Es gibt viele verschiedene religiöse oder spirituelle Ideen und Theorien dazu, aber es ist schwer zu sagen, ob es wirklich ein ewiges Leben gibt oder nicht. Jeder muss seine eigene Meinung bilden“.⁷⁵

Nun mögen solche Antworten einigermaßen abstrakt, vage und tatsächlich künstlich erscheinen. Und natürlich weiß man um die algorithmische Fütterung und die einstweilen noch fehlenden Möglichkeiten des Lernens aus den menschlichen „Gesprächs-“Beiträgen,⁷⁶ sodass die Imagination eines „echten“ Gegenübers rasch an ihre Grenze kommt. Dennoch wird sich das Lernen durch die (Weiter-)Entwicklung von KIs nachhaltig verändern, weshalb es der möglichst proaktiven Auseinandersetzung mit solchen Neuerungen bedarf.⁷⁷ Daher können in einem religionsbezogenen Unterrichtsprozess diese Antworten – und schon die Klärung dessen, was man überhaupt fragen will – zur weiteren Kommunikation und vertieften Recherche anregen und einen Ausgangspunkt für den beziehungsorientierten, mündigen Bildungserwerb darstellen.⁷⁸

Möglicherweise ergibt sich ein Verstehen dieser qualitativen Fassung heißerer „Fülle“⁷⁹ gerade nicht über die permanente Reichweitenvergrößerung und Erhöhung digitaler Artikulation und Interaktion, sondern im Gegenteil durch die individuelle und zugleich beziehungsorientierte Besinnung auf das, was die Akteur:innen *im und mit dem Metaversum* je einzeln und gemeinsam unbedingt angeht.

75 Zitate nach <https://beta.openai.com/playground> (Zugriff am 13.12.2022); in diesem Fall ist das Zugriffsdatum wesentlich, da davon ausgegangen werden kann, dass sich die Antworten der KI aufgrund ihrer Weiterentwicklung im Laufe der Zeit verändern werden – in welche Richtung auch immer.

76 Vgl. etwa <https://fh-hwz.ch/news/chat-gpt-was-steckt-hinter-dem-neuen-ki-hype>.

77 Und zwar nicht eine Reaktion im Sinne eines Verbots des Gebrauchs von KIs in Lernkontexten, sondern durch Integration derselben; vgl. https://www.zeit.de/2023/04/chatgpt-kuenstliche-intelligenz-schule-uni?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F.

78 Ein wunderbares Beispiel für den produktiven Umgang von GPT-3 mit den grossen Antworten des Lebens stellt der von Iain Thomas/Jasmine Wang – sowie GPT3 (!) – veröffentlichte Band dar: Was euch zu Menschen macht – Antworten einer künstlichen Intelligenz auf die großen Fragen des Lebens, aus dem Englischen von J. Elze. München (Diederichs) 2022.

79 Vgl. Thomas Schlag, Gebildete Wahrheitskommunikation unter den Bedingungen digitaler Bild-, Wort- und Zeichenfülle – eine praktisch-theologische Perspektive, in: Daniel T. Bauer u. a. (Hg.), Von semiotischen Bühnen und religiöser Vergewisserung. Religiöse Kommunikation und ihre Wahrheitsbedingungen. Berlin/Boston: De Gruyter 2020, 109–124.