

Dorothee Kluth

# Bildung im Second Life

## Angebote für »Digital Immigrants«

Interkulturelle Bildung ist eine zentrale Aufgabe der katholischen Erwachsenenbildung. Medienbildung im Sinne einer Orientierung in digitalen Welten der Neuen Medien auch. Die keb Ludwigsburg hat im Oktober 2009 beide Aspekte zusammengefasst und daraus ein Bildungsexperiment entwickelt. Dabei steht als erwachsenenbildnerische Haltung im Vordergrund, Orientierungswissen zu vermitteln, damit Menschen für sich zu verantwortungsvollen Entscheidungen kommen. Lernen und ausprobieren, um sich ein Urteil bilden zu können.

In der Erwachsenenbildung in Ludwigsburg haben wir es mit Menschen zu tun, die neuen Inhalten gegenüber aufgeschlossen sind und den Raum der Auseinandersetzung sehr wohl für sich schätzen und zu nutzen wissen. Mit Begriffen wie »Digital Immigrants« oder »Silver-Server« lässt sich die Hauptklientel gut umschreiben. Neuem aufgeschlossen ist das Interesse, meist theoretischer Art, die praktische Anwendung wird nur vorsichtig gewagt. Neben »Skypen« und »Mai-

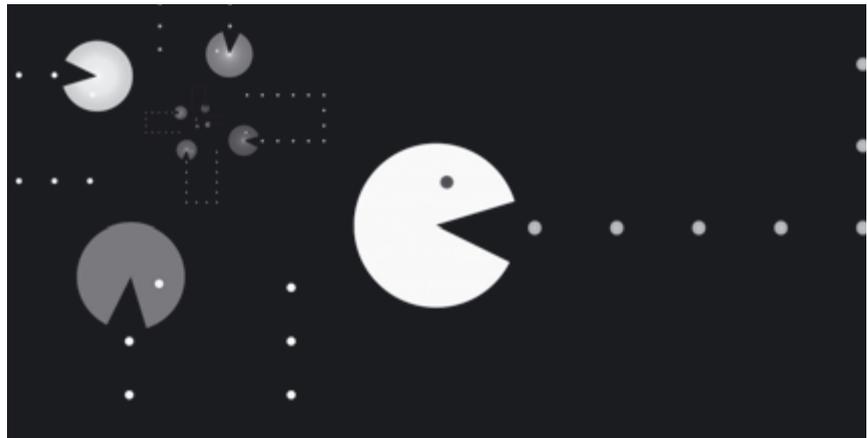
len« sind keine weiteren Kenntnisse vorhanden.

In Ludwigsburg wurde für diese Gruppe ein niederschwelliger Einstieg ins Web 2.0. mit der Veranstaltung: »Offenes Gotteshaus – interkulturelle Erwachsenenbildung im Second Life. Ein Bildungsexperiment im Virtuellen Raum« versucht.

In Zusammenarbeit mit der Fachstelle Medien der Diözese Rottenburg-Stuttgart, dem Erzbischöflichen Seelsor-

geamt Freiburg und mit Unterstützung der Medien und Filmgesellschaft Baden-Württemberg (MFG) wurde in der virtuellen Welt »Second Life« eine christlich-islamische Begegnung initiiert. Veranstaltungsort war das Haus Edith Stein, Sitz der katholischen Erwachsenenbildung in Ludwigsburg. Hier trafen real Menschen zusammen, andere wurden im Second Life dazugeschaltet.

Ausgangspunkt der virtuellen Begeg-



Daddeln wie in alten Zeiten | Pacman (1980)

nung war die virtuelle Plattform der MFG im Second Life. Hier konnten die Neulinge in der virtuellen Welt auf einem extra eingerichteten Lernparcours erproben, sich mit ihrem »Avatar« (virtuelle Stellverteter im Second Life) zu bewegen, und erste Kommunikationsversuche unternehmen. Nach einer Einführung »teleportierten« (Reisen im SL) die ca. 25 Besucher zum virtuellen Mekka, einem begehbaren, realistischen Nachbau der Heiligen Stätten des Islam. Die Muslima Nergiz Kern (zugeschaltet aus der Türkei) führte durch das virtuelle Gebäude und erklärte dabei die Grundlagen der Hadjj, der islamischen Wallfahrt. Die Teilnehmenden beteiligten sich mit Fragen und Antworten per Mikrofon und Kopfhörer. Vom virtuellen Mekka ging es dann zur virtuellen Kirche St. Georg, einer Nachbildung der romanischen Kirche auf der Insel Reichenau. Hier stellte Dr. Norbert Kebekus das spirituelle und theologische Bildungsprogramm des Erzbistums Freiburg im Second Life vor. Den Abschluss der Veranstaltung bildete eine Diskussionsrunde über die Chancen und Grenzen interkultureller Bildungsarbeit im virtuellen Vortragsaal in der SL-Präsenz der MFG. Parallel konnten Interessierte die »Inworld«-Veranstaltung im Second Life live und auf einer Großbildprojektion bei der keb in Ludwigsburg verfolgen. Christian Kindler von der Fachstelle Medien führte in die Technik ein. Über seinen »Avatar« konnten sie

dann bei den virtuellen Exkursionen dabei sein und sich ebenfalls mit Fragen beteiligen.

Die Veranstaltung war als Experiment für neue Formen der katholischen Erwachsenenbildung angelegt. Als solches wurde sie im Rahmen der Mitgliederversammlung der KBE auf Bundesebene vorgestellt und im Hinblick auf Chancen und Grenzen theologischer Erwachsenenbildung in neuen Lern- und Begegnungsumgebungen diskutiert.

## Fazit

Die Veranstaltung stieß auf großes Interesse, es gab viele Nachfragen, jedoch nur wenig aktive Resonanz.

Es geht nicht darum, eine Veranstaltung 1 zu 1 im Internet abzubilden. Neben der Bequemlichkeit – vor allem ein Vorteil für Senioren und Berufstätige – muss es ein »Mehr« an Informationen geben. Im konkreten Fall gab es Erfahrungen, die real nicht möglich gewesen wären. Wissenserweiterung wird von zu Hause aus möglich. Dimensionen von Lebendigkeit und Interaktivität bekommen eine neue Bedeutung. So erweitern virtuelle Welten Wahrnehmung und bieten eine geringe Hemmschwelle, in neue Lebensräume zu gehen.

Die schnelle technische Entwicklung individualisiert auch echte und reale Begegnung. Fragen nach Offenheit, Transparenz und Wahrhaftigkeit bleiben unbeantwortet in diesen zumin-

dest anonymisiert nutzbaren Medien. Die konkreten Einzelerfahrungen finden in einem öffentlichen Raum statt, unterliegen somit keiner Diskretion und auch die Auswahl von Teilnehmenden ist nur bedingt möglich.

Für die keb bedeuten diese Bedenken zu schauen, was Menschen heute brauchen, um sinnvoll und verantwortungsvoll, selbstbestimmt leben zu können. Eine Aufgabe der keb besteht darin, neben den virtuellen Begegnungen bewusst Raum zu schaffen für leibhaftige Erfahrungen.

## Was nun?

Für den Herbst ist ein Tag »Spielplatz Computer« geplant, zusammen mit der Katholischen Erwachsenenbildung Stuttgart und der Fachstelle Medien der Diözese Rottenburg-Stuttgart. Hier haben Erwachsene die Möglichkeit, neben Fachgesprächen vieles auszuprobieren. Das Verständnis für die Faszination von Computerspielen soll geweckt, über Gefahren aufgeklärt und Tipps im Umgang mit Medien vermittelt werden. Das Ganze geschieht in einem offenen Konzept, das auch zum Austausch untereinander einlädt. Dem emanzipatorischen Ansatz einer Erwachsenenbildung, die selbstgesteuertes Lernen fördert, wird in guter und aktueller Weise Rechnung getragen.

Dorothee Kluth ist Leiterin und Geschäftsführerin der keb Katholische Erwachsenenbildung Kreis Ludwigsburg e.V.