

Viera Pirker

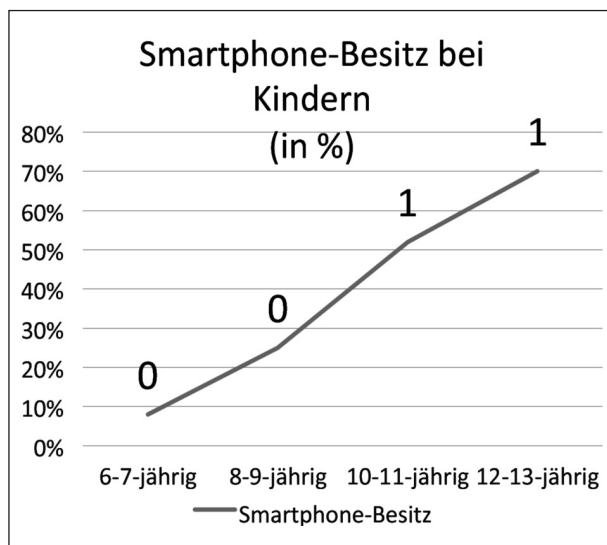
Menschsein im Zeitalter der Digitalität

Perspektiven für religiöse Bildung im zweiten Jahrzehnt des 21. Jahrhunderts

■ Dr. Viera Pirker ist Universitätsassistentin (post-doc) am Institut für Praktische Theologie/Religionspädagogik und Katechetik der Universität Wien. Sie forscht und lehrt über Medien, Digitalität, Identität und Anerkennung in religiöser Bildung. ■

1. Leben im Zeitalter der Digitalität

Hatten Sie heute schon das Smartphone in der Hand – wenn Sie eines haben? Bei Jugendlichen muss man diese Frage eigentlich nicht mehr stellen – 97 % aller Jugendlichen besitzen eines¹, und die meisten von ihnen haben es spätestens 5 Minuten nach dem Aufwachen benutzt. Bereits viele Kinder verfügen über einen eigenständigen Zugang, wie die Grafik² zeigt:



Grafik: Viera Pirker – Daten: KIM-Studie 2018, S. 28.

Gemäß der ARD/ZDF-Onlinestudie verbringen Jugendliche und Junge Erwachsene (14–29 Jahre) inzwischen im Durchschnitt sechs Stunden pro Tag im Internet, am liebsten mit dem Smartphone, wobei sie überdurchschnittlich viele Medien konsumieren, ihre Beziehungen kommunikativ pflegen und erst nachgeordnet Spiele betreiben oder Informationen suchen³. Wie sehr die Lebenswelt inzwischen digital durchdrungen ist, lässt sich am

leichtesten am alltäglichen Umgang mit dem mobilen Internet bemerken. Kaum ein Schritt, der nicht davon begleitet wäre. Das Smartphone weckt, schätzt den Weg zur Arbeit, unterstützt den Unterricht und die Klassenbucheinträge, verfolgt die Joggingstrecke, wertet den Kalorienverbrauch aus, informiert über die News des Tages, hilft beim Kontakt mit der Familie und sagt abends, wann es Zeit zum Schlafen ist. Auf Reisen ersetzt es unverständliche Fahrpläne, fehlende Beschilderungen und schwierige Gespräche. Fotoausrüstung und Reiseführer bleiben zu Hause, statt Postkarten werden Bilder und Videos in den sozialen Netzwerken verteilt; Netflix und andere Streamingdienste laufen überall, das Scrollen im Instagram-Feed ist die Entspannungsoase und Alltagsflucht der Gegenwart. Der Mensch überwacht sich selbst und seine Umwelt: Die Erwartungen an infrastrukturelle Angebote wachsen, suggerieren doch die smarten Informationen über Taxiposition und Zugminuten, über Warenlager, medizinische Diagnostik und Möglichkeiten des Human Enhancements absolute Verfügbarkeit und Machbarkeit.

Beim Wort genommen, benennt der Begriff „digital“ eine Technologie, mit der kommunikative Praktiken, Bilder und Wissensmedien in ein binäres Zeichensystem überführt und referenziell zugänglich werden. Technisch basiert das Digitale auf stofflichen und von Ressourcen abhängigen Wertträgern, nämlich „auf Siliziumchips basierten IT-Systeme[n], die aus Hardware- und Softwareanteilen bestehen und auf einem künstlichen (nicht biologischen) Substrat laufen“⁴.

Längst nicht alles kann digitalisiert oder digital nachgebaut werden. So bleiben Emotionen, Gerüche, Haptiken, Natur, Werthaltungen, Erfahrungsorte und Erinnerungsmomente wesentlich an biologisch-reale Erfahrungswelten gebunden, auch wenn Zugänge zu augmentierter und virtueller Realität an ständigen Erweiterungen und Transformationen forschen. Das Digitale ist von sich aus unvollständig, es bildet die für Menschen erfahrbare Realität nicht zur Gänze ab.

In der fortschrittlich wirkenden, doch ethisch als ‚lieblos‘⁵ zu charakterisierenden Ideologie des Trans- und Posthumanismus, die nicht zuletzt durch viele fiktionale Erzählungen, Science-Fiction-Filmwelten und Serien starke visuelle Anker im Bildgedächtnis der Gegenwart setzt, wird der menschliche Körper als begrenzte und längerfristig verzichtbare Hardware verstanden, der Geist indes als potenziell unbegrenzt erweiterbare und weiter zu entwickelnde Software – eine Spaltung, die anthropologisch grundsätzlich

1 JIM-Studie 2018. Jugend – Information – Medien. Basisinformationen zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger, 2018, S. 8.

2 KIM-Studie 2018. Kinder, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 16-Jähriger, 2018, S. 28.

3 Beate Frees/Wolfgang Koch, ARD/ZDF-Onlinestudie 2018: Zuwachs bei medialer Internetnutzung und Kommunikation, in: Media Perspektiven (2018), S. 398–413, S. 404–407.

4 Sarah Spiekermann: Digitale Ethik. Ein Wertesystem für das 21. Jahrhundert, München 2019, S. 80.

5 Sarah Spiekermann: Digitale Ethik, S.167.

anzufagen ist. Denn die Körperlichkeit birgt eine für Digitalität unzugängliche Welt, die einerseits natürlicher Begrenzung ausgesetzt ist – denn an ihrem Ende steht der Tod und im Weg des Lebens können Erfahrungen des Leids, des Schmerzes, der Krankheit des Nicht-Genügens kaum verhindert werden. Andererseits bildet gerade die Körperlichkeit den entscheidenden Ort menschlicher Erfahrung. Selbstgefühl, Identität, Beziehungen, Selbstwahrnehmung, Bewegung, aber auch die biographische Erinnerung sind notwendig auf Körperlichkeit angewiesen. Die Einheit von Leib und Seele, Geist und Körper ist der entscheidende Ort der Kontingenz, ebenso wie auch der Ort für Transzendenz und Verbundenheit, an dem Würde, Glück, Einheit, Gelingen und Sinn erfahren werden. Menschsein kann nicht auf Kohlenstoffrealität reduziert werden. Auch das Wissen kann nicht so einfach ausgelagert werden: Zwar sind Informationen leicht zugänglich, doch ein Verstehen, Verknüpfen und Können setzt die Schulung und Ausbildung eines individuellen Langzeitgedächtnisses voraus.

Zugleich eröffnen sich mit digital zugänglichen und digital entstehenden Daten immense und immer noch zunehmende Möglichkeiten, diese miteinander in Verbindung zu bringen und auf Daten basierende, selbstlernende Systeme zu entwickeln. Dies erstreckt sich auch auf Metadaten, die erst durch konkrete Nutzungspraktiken entstehen, beispielsweise aus Suchmaschinenabfragen, Aufenthaltsdaten bei eingeschalteter Ortungsfunktion, Bewegungen des Smartphones, oder dem Eingabemuster am Smartphone-Display. Daten können an allen möglichen Sensoren und Schnittstellen entstehen und miteinander vernetzt werden: Die „Datafizierung der Welt“⁶ hat einen Umfang erreicht, der noch vor wenigen Jahren undenkbar war, und wird weiter voranschreiten. Begrifflich verbindet Digitalität „digital“ und „Realität / Materialität“, steht also auch für die zunehmende Verzahnung von analogen und digitalen Wirklichkeiten.

2. Die Kultur der Digitalität

Mit der Digitalisierung gehen umfassende gesellschaftliche und individuelle Veränderungsprozesse einher. Felix Stalder fasst diese als „Kultur der Digitalität“⁷ zusammen, anhand von drei Bereichen, ohne die die Gegenwart nicht mehr verstanden werden kann. Diese Bereiche transformieren die Gesellschaft in einem Amalgam technologischer, ökonomischer, kultureller und politischer Prozesse.

(1) Die Kultur der Digitalität ist geprägt durch *Referentialität* – also durch die Vielfalt an Bezügen und Bezüglichkeiten, die hergestellt werden (individuell und automatisch), in denen sich immer wieder neue Zusammenhänge ergeben, neue Interpretationslinien öffnen und immer wieder anders verknüpfen. In solchen neuen, häufig nur temporären Synthesen verändert sich der Begriff der Originalität, neue Authentizität entsteht durch Kombinationen, beispielhaft ausgedrückt in der Meme-Kultur des Internet.

Meme ([mi:m] bezeichnet virale Internetphänomene. Besonders häufig wird der Begriff für Bilder, Videos und GIFs ([gif], Graphics Interchange Format) verwendet, die mit einem prägnanten Text versehen werden und sich rasch in sozialen Netzwerken verbreiten. Oft beziehen sich Memes auf aktuelle politische Ereignisse, aber auch auf beliebte Serien oder Filme.

Die Digitalisierung des Wissens hat eine Flut an Informationen erzeugt: Texte, Musik, Bilder und Videos stehen gleichberechtigt codiert, bearbeitet und automatisch auffindbar online, häufig, ohne das Urheberrecht aktiv zu beachten. „Kulturelle Werke aller Art werden“, so Felix Stalder, „in einem umfassenden, praktischen Sinn frei verfügbar, trotz bestehender rechtlicher und technischer Einschränkungen.“⁸ Was online steht, befindet sich in einer Äquidistanz: Alles ist nur eine Suchabfrage in einer Datenbank weit entfernt. Doch die Bedeutung wird dadurch zugleich unsicherer: Befindet sie sich in einer wesentlichen Sammlung, in einer wichtigen Zeitschrift, in einem identitären Forum oder entstammen sie einem unwichtigen Seitenstrang der Wissensorganisation? Diese „neue digitale Unordnung“⁹ benötigt zunehmend kuratierende Praktiken: Die Aufmerksamkeitslenkung, d.h. das Filtern und die Bedeutungszuweisung, geschieht am besten durch ein vertrauenswürdiges Individuum, welches z. B. durch das Teilen bestimmter Informationen in sozialen Netzwerken eine Fokussierung vornimmt – die Praxis von Multiplikatorinnen und Multiplikatoren, Meinungsmachern und Influencerinnen und Influencern. „So geschieht eine Validierung des im Übermaß Vorhandenen durch die Verbindung mit dem ultimativ Knappen, der eigenen Lebenszeit, dem eigenen Körper.“¹⁰ Hinweisen, Verbinden, Verändern haben sich zu neuen Verfahren entwickelt, mit denen Menschen sich kreativ in die Welt einschreiben.

(2) Die Kultur der Digitalität ist geprägt durch *Gemeinschaftlichkeit*: Die Komplexität der Umwelt verhindert die Orientierung in ihr. Es bedarf gemeinschaftlicher Erfahrungen und Praktiken, insbesondere im Modell der „Community of Practice“, denn professionelles Lernen findet nur selten als einseitiger Wissenstransfer- und Fertigkeitstransfer statt, „sondern [vollzieht] sich wesentlich als offener Austausch zwischen Personen mit unterschiedlichen Wissens- oder Erfahrungsniveaus [...], häufig außerhalb formaler Lernumgebungen. In diesem Sinne ist Lernen ‚eine Tätigkeit, die sich zwar unterscheiden lässt, aber nicht deutlich abgetrennt ist von anderen, >normalen< und alltäglichen Tätigkeiten.“¹¹ Eine *community of practice* bildet die Voraussetzung für Generierung und Weitergabe von Wissen, und sie erzeugt in der Gemeinschaft von ‚Novizen‘ und ‚Experten‘ die interpretative Unterstützung dessen, was in ihr verhandelt wird: „Alle Mitglieder sind aktiv an der Konstituierung dieses Felds beteiligt.“¹² Unter den Bedingungen der Digitalität geschieht die Verfertigung von Praxisgemeinschaften vor allem durch Kommunikation. Die Organisationsformen sind informell und basieren auf Freiwilligkeit, beispielsweise in sozialen Netzwerken.

(3) Die Kultur der Digitalität ist schließlich geprägt durch *Algorithmizität*, also durch technologische Prozesse, die mit sozialen Prozessen in einem engen Wechselverhältnis stehen. In dieser Dimension geht es vorrangig um das Suchen, Ordnen und Extrahieren von Daten. „Ein Algorithmus ist eine Handlungsanleitung, wie mittels einer endlichen Anzahl von Schritten ein bestehender Input in einen angestrebten Output überführt werden kann: Mithilfe von Algorithmen werden vordefinierte Probleme gelöst.“¹³ Solche Handlungsanweisungen werden immer komplexer strukturiert und greifen auch in vermeintlich

8 Ebd., S. 112.

9 Ebd., S. 115.

10 Ebd., S. 118.

11 Ebd., S. 135.

12 Ebd., S. 136.

13 Ebd., S. 167.

6 Alexander Filipovi : Die Datafizierung der Welt. Eine ethische Vermessung des digitalen Wandels, in: *Communicatio Socialis* 48 (2015), S. 6–15.

7 Felix Stalder: *Kultur der Digitalität*, Berlin 2016.

kreative Bereiche ein, beispielsweise beim Verfassen von automatischen Texten (Liveticker zu Fußballspielen) oder bei der Gesichtsanalyse auf Fotografien. Algorithmen werden zunehmend dynamisch und adaptieren verschiedene Aspekte. So werden Suchanfragen, die häufig gesuchte und verlinkte Ergebnisse nach vorne stellen, inzwischen algorithmisch erweitert, indem sie mit Personalisierungen und Kontextualisierungen ergänzt werden. Mit dem Anlegen von individuellen Nutzerprofilen verstehen Suchmaschinen die Nutzerinnen und Nutzer in verschiedenen Dimensionen: als ‚Wissensperson‘, als ‚physische Person‘ und als ‚soziale Person‘: „Die Welt wird nicht mehr repräsentiert, sie wird für jeden User eigens generiert und anschließend präsentiert.“¹⁴

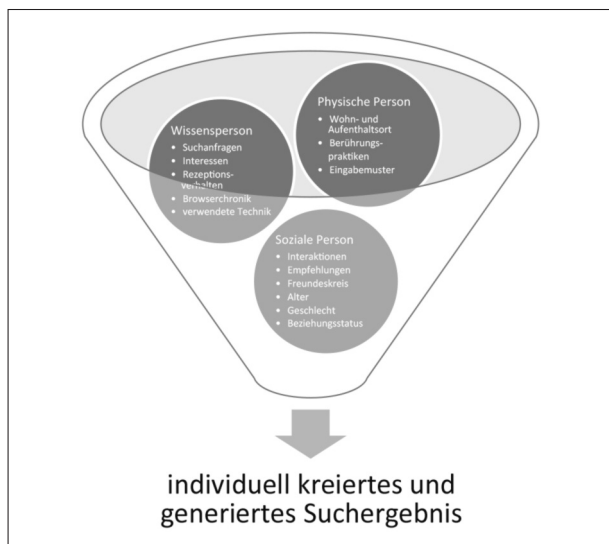


Abbildung: Viera Pirker – nach Felix Stalder: Kultur der Digitalität, Berlin 2016, S. 189-190.

Die großen Digital-Anbieter Alphabet (Google+, YouTube), Amazon, Apple, Facebook (Facebook, Instagram, Whatsapp), IBM, Microsoft und viele daran hängende und darauf aufbauende Geschäftsmodelle verwenden die verfügbaren Daten, welche Menschen freiwillig und unfreiwillig zur Verfügung stellen, zur Forschung, Entwicklung und Individualisierung. Sie

können Nutzungs- und Persönlichkeitsprofile kreieren, auf die hin sich Produktempfehlungen und Werbung, aber auch politische Deutungen und mediale Kampagnen zielgenau gestalten lassen. Ihr Interesse besteht nicht notwendig in der größeren Freiheit der Menschen, sondern oftmals in der genaueren Datenverfügbarkeit. Im Beschriebenen verstecken sich bereits ethische Herausforderungen: Darf Technik alles, was sie kann? Wird die Privatsphäre online ein beliebiges, frei zugängliches und verwendbares Gut? Sind digitale Angebote süchtig machend und marktorientiert programmiert oder unterstützen sie psychisches und soziales Wohlbefinden?

3. Soziale und individuelle Herausforderungen

Die neuen Nutzungspraktiken verändern, wie Menschen sich und einander wahrnehmen, verstehen und miteinander in Beziehung treten. Die Generation Gap wächst: Die ‚Alten‘ sind oft abgehängt, die ‚Smartphone Natives‘¹⁵ verfolgen vollkommen andere Schwerpunkte und Praktiken als die Generationen vor ihnen.¹⁶ Doch auch die Kinder und Jugendlichen sind vielleicht schneller in der Anwendung digitaler Tools, nicht aber unbedingt kompetenter, achtsamer oder kritischer. Die Kultur der Digitalität äußert sich wesentlich in Kommunikationsprozessen. Die Social Media-Netzwerke wie Twitter, Instagram oder Facebook, aber auch andere Plattformen wie Reddit, moderierte und unmoderierte, anonyme Foren, Gamechats und Discord-Server erweisen sich als Orte, an denen veränderte soziale Interaktionen, Bedeutungserzeugungen und Kommunikationsstrukturen besonders sichtbar und erfahrbar werden. Für Social Media-Nutzung lassen sich positive und negative Auswirkungen auf die psychische und soziale Gesundheit inzwischen beschreiben.¹⁷

¹⁴ Ebd., S. 189.

¹⁵ Jugend 2015. 17. Shell Jugendstudie. Eine pragmatische Generation im Aufbruch, hg. v. Mathias Albert/Klaus Hurrelmann/Gudrun Quenzel, Frankfurt am Main 2015, S. 43.

¹⁶ Jean M. Twenge: iGen. Why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy - and completely unprepared for adulthood (and what this means for the rest of us), New York 2017.

¹⁷ Viera Pirker: Social Media und psychische Gesundheit. Am Beispiel der Identitätskonstruktion auf Instagram, in: Communicatio Socialis 51 (2018), S. 467–480, hier: S. 471 f. und Royal Society for Public Health (RSPH): Status of Mind: Social media and young people's mental health and wellbeing (2017).

Social Media – Auswirkungen auf die psychische und soziale Gesundheit

Positive Effekte:

- Zugang zu den Gesundheitserfahrungen von anderen Menschen sowie zu vertrauenswürdigen Gesundheitsexperten wird erleichtert und anonym möglich.
- *Emotionale Unterstützung und Gemeinschaftsbildung:* Viele Jugendliche erfahren in Familien- und Freundeskreis mehr Hilfe, wenn sie ihre Probleme darstellen, und sie lernen durch andere Nutzerinnen und Nutzer, selbst sprachmächtig zu werden.
- *Selbstdarstellung und Ich-Identität* als wesentliche Aspekte der Adoleszenz bekommen in Social Media Räume zur Erprobung und zur Resonanz.
- *Beziehungen herstellen, pflegen und ausbauen* wird auch über große Distanzen und lange Zeiträume hinweg leichter und intensiver.

Negative Effekte:

- *Symptome von Angststörungen und Depression* gehen einher mit Gefühlen der Sorge, Nervosität und Unwohlsein, mit Schwäche, Unglück und Einsamkeit. Solche Symptome sind bei Jugendlichen wahrscheinlicher, die mehr als zwei Stunden täglich Social Media nutzen und mehrere Accounts pflegen.
- *Schlaf* und psychische Gesundheit sind eng miteinander verbunden. Abendliche und nächtliche Mediennutzung erschweren und unterbrechen nachweislich die gesundheitlich wichtige Ruhezeit.
- *Körperbild:* Neun von zehn weiblichen Teenagern sind unzufrieden mit ihrem Körper. Hoher Vergleichsdruck und Konfrontation mit idealisierten Körperbildern erschweren die Entwicklung von Selbstvertrauen und einem positiven Gefühl zum eigenen Körper.
- *Cyberbullying* haben die meisten Jugendlichen schon erlebt, einige hochfrequent.
- *Fear of missing out (FoMO):* Die Angst, etwas zu verpassen, weil man nicht online ist.

Social Media-Plattformen leben von Wiederkehr und Aktivität der Nutzerinnen und Nutzer, die nicht nur konsumieren, sondern auch selbst Inhalte produzieren und verteilen. Dies konvergiert seitens der Plattform-Betreiber mit Marktinteressen, in denen Wiederkehrrate und Verweildauer, Like- und Sichtungspraktiken, Beziehungen, Ortungs- und Nutzungsdaten in Geld und Werbeeinnahmen übersetzt werden. Dies ist der bequemen, unterhaltenden Oberfläche erst auf kritischen Blick hin zu entlocken. Gegenwärtig greift online besonders der Trend zur visuellen Gestaltung um sich, der rezeptiv und gestalterisch (Bewegt-)Bild-Kompetenzen erfordert. Komplex gestaltet sich der Umgang mit fake news und deep fake, also der Möglichkeit, mit künstlicher Intelligenz Bilder und Videos von Menschen zu generieren, die nicht echt sind. Originalität, Realität, Authentizität und Inszenierung geraten ins Rutschen.¹⁸

Viele Menschen sehnen sich nach einer beschreibbaren Welt, die ins Display des Smartphones passt. Die Realität – politisch, demographisch, soziokulturell und sozioökonomisch, individuell und in unmittelbaren sozialen Interaktionen – übersteigt diesen Horizont bei weitem. Keineswegs sind die moderierten Orte der Sichtbarkeit im Netz die einzigen kommunikativ relevanten Online-Regionen. Auf privat gehosteten Discord-Servern und unmoderierten anonymen Plattformen, in Game-Chats und offen zugänglichen identitären Messenger-Gruppen ebenso wie in geheimen Foren haben Jugendliche ungeschützten Zugang zu unterschiedlichsten Informationen, Bildern und Praktiken. Ein pädagogisches Interesse sollte Kinder und Jugendliche vor allem in einer kritischen und aktiven Umgangsweise mit dem Digitalen begleiten und fördern, wird sich aber immer auch auf ihren Schutz beziehen.

4. Perspektiven für religiöse Bildung in der Schule

Die schulische Bildung ist im Umgang mit Digitalität als Ganzes gefordert. Es gilt, die technische und infrastrukturelle Umgebung zu entwickeln, und zugleich die Fachdidaktiken perspektivisch weiter zu entfalten, kulturelle Veränderungen zu begleiten und zu implementieren, in eine Zukunft hinein, in der sich Lernen weiterhin verändern wird. Das medienethische Impulspapier der Bischofskonferenz benennt eine doppelte Herausforderung: „Einerseits bietet Bildung mit digitalen Medien in didaktischer Hinsicht ganz neue Möglichkeiten. Andererseits ist Medienbildung für einen menschenwürdigen und verantwortlichen Umgang mit digitalen Medien unerlässlich.“¹⁹

Mediales und digitales Lernen gestaltet sich vielfach als informelles Lernen, das im erweiterten sozialen Umfeld stattfindet und nahe am Lebensalltag der Schülerinnen und Schüler situiert ist. Die Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ der Kultusministerien zieht digitale Kompetenzen für den Pflichtschulbereich ins formale Lernen: (1) Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren, (2) Kommunizieren und Kooperieren, (3) Produzieren und Präsentieren, (4) Schützen und sicher Agieren, (5) Problemlösen und Handeln, (6) Analysieren und Reflektieren. Diese bilden sich bereits in der Leitperspektive ‚Medienbildung‘ des baden-

württembergischen Bildungsplans 2016 ab. Auch der Religionsunterricht bewegt sich auf neue Möglichkeiten und Methoden hin. Die Kulturveränderung der Digitalität besteht aber nicht auf der methodischen Ebene. Die Thematisierung des Wandels berührt wesentlich inhaltliche Komponenten und Zuschnitte des Fachs.

„Im Mittelpunkt des Religionsunterrichts steht der Mensch, dessen Leben gelingen soll.“²⁰ Unter dieser Zielrichtung wird der Beitrag des katholischen Religionsunterrichts zur Leitperspektive der Medienbildung im Erwerb von Orientierungswissen expliziert, das Schülerinnen und Schüler dazu befähigt, „Auswirkungen der Medien auf das eigene Leben zu erkennen und einen verantwortungsvollen Umgang mit ihnen zu entwickeln.“²¹ Dies lässt sich unterrichtlich kreativ mit den konturierten Herausforderungen der Digitalität verknüpfen. Heutige Schülerinnen und Schüler wachsen in stark mediatisierten Umfeldern auf. Sie können sich mit alltagsweltlichen Erfahrungen verorten, diese begleitet reflektieren und daraus auch kreative Perspektiven für ihr künftiges Handeln entwickeln. Die Gestaltung von Beziehungen bildet einen zentralen Aspekt der jugendlichen Mediennutzung. Beziehungen werden digital entkörperlicht, einseitig aufgenommen und beendet, und sie beinhalten wachsende Elemente der Selbst-Darstellung und Inszenierung. Begegnungen gestalten sich darin flacher, als im direkten zwischenmenschlichen Zueinander, in dem die Person des Anderen mit ihrer ganzen Wirklichkeit und Sinnlichkeit entgegentritt.²² Garant der Wirklichkeit bleibt, wie der Psychoanalytiker Thomas Fuchs beschreibt, alleine der Leib. Der Körper droht in einer an der Oberfläche orientierten ‚schönen‘ Welt ein Ort der Selbsterzeugung, aber auch des Selbstversagens zu werden. Das *mysterium humanum* ist angefragt, doch zugleich bieten sich neue Chancen, seine Besonderheit auch im christlichen Verständnis zu reflektieren.²³ An diesen Phänomenen kann der Religionsunterricht ansetzen und die anthropologische Reflexion vertiefen, Jugendliche in der Entwicklung ihres Selbst- und Weltverhältnisses positiv begleiten, ihre kritische Distanz zu eigener Praxis, zu Markt- und Marketinginteressen schulen, Begegnung, Diskussion und Miteinander-Aushandeln einüben, Offenheit für Brüche und Bruchereignisse entwickeln, kritisch die Möglichkeiten und Grenzen des human enhancements erörtern und im Horizont von Geschöpflichkeit und Gemeinschaftlichkeit diskutieren sowie zum Mainstream gegenläufige Erzählungen und prophetische Praktiken von Individuen sichtbar machen.²⁴ Religionspädagogisch wesentlich ist dabei, das Alltagshandeln von Schülerinnen und Schülern aufmerksam wahrzunehmen und mit ihnen an den Fragen, die sich aus diesem Handeln ergeben, zu arbeiten.

Die vielleicht zentrale Anfrage einer Kultur der Digitalität im Kontext des schulischen Lernens stellt sich auf der Ebene der Gestaltung und Bedeutung von Gemeinschaftlichkeit. Mit der Gemeinschaftlichkeit als kultureller Grundlegung stehen

18 Viera Pirker, Bilder als Bedeutungsträger. Konstruktion und Darstellung von Identität und Authentizität in Social Media, in: euangel (2019).

19 Deutsche Bischofskonferenz, Medienbildung und Teilhabegerechtigkeit. Impulse der Publizistischen Kommission der Deutschen Bischofskonferenz zu den Herausforderungen der Digitalisierung (Arbeitshilfen 288), Bonn, S. 7.

20 Gemeinsamer Bildungsplan für die Sekundarstufe I (Bildungsplan 2016 Baden-Württemberg): Katholische Religionslehre, S. 4.

21 Gemeinsamer Bildungsplan für die Sekundarstufe I, S. 5.

22 Thomas Fuchs: Der Schein des Anderen. Zur Phänomenologie virtueller Realitäten, in: Clemens Bohrer/Bernadette Schwarz-Boenneke (Hg.): Identität und virtuelle Beziehungen im Computerspiel, München 2010, S. 59–73.

23 Verortung im Bildungsplan – hier: Gemeinsamer Bildungsplan für Sek I: Kath. Religionslehre: v.a. die inhaltsbezogenen Kompetenzen 3.1.1 (4) und 3.2.1 (5).

24 Viera Pirker: Fragilitätssensible Pastoralanthropologie. Impulse aus Praktiken der (Selbst-) Inszenierung in Social Media, in: Zeitschrift für Pastoraltheologie 39 (2019), S. 43–58.

Gleichberechtigung, Gleichbehandlung, freie Meinungsäußerung und offene Mehrheitsbildung in Verbindung. Die Debatte und auch die Varianz der Positionierung hat wieder an gesellschaftlicher Kraft gewonnen, erzeugt aber auch größere Ungleichzeitigkeiten. Für Jugendliche zeigt sich gegenwärtig die Herausforderung, populistische und faktengebundene Äußerungen zu erkennen und zu unterscheiden.²⁵ Hier sind die Gesellschaft und das Bildungssystem als Ganze gefragt. Für den Religionsunterricht konkretisiert sich die „radikale Ernstnahme von Dezentralität“²⁶ auch ekklesial: In ihr besteht eine offene und zunehmend sichtbare Herausforderung für die katholische Kirche. Die Sprachmacht und Sprachfähigkeit liegt nicht mehr so sehr bei der ‚Autorität‘, sondern verteilt sich zunehmend auf viele Einzelpositionen, die Religiosität individuell ausprägen, jedoch oftmals in einem lebendigen Widerstreit miteinander stehen und die Kirche auch nicht aus diesem Widerstreit entlassen wollen.

Die Kultur der Referentialität macht vor religiösen und religionskulturellen Aspekten nicht Halt. „Religiöse Spuren in ihrer Lebenswelt sowie grundlegende Ausdrucksformen religiösen Glaubens beschreiben und sie in verschiedenen Kontexten wiedererkennen“²⁷ zu können, bedeutet daraufhin übertragen: Schülerinnen und Schüler können lernen, religiöse Symboliken, Riten und Praktiken, wie sie beispielsweise in Computerspielwelten, aber auch in visuellen Codes und Bildgestaltungen begegnen, zu dechiffrieren und zu analysieren, um sich dazu

auch zu verhalten. Von sich aus erkennen sie solche Codes kaum mehr. In welchem Verhältnis stehen diese Welten für sie zu einem grundlegenden Verständnis für die ‚alten‘ christlichen Großerzählungen von Schöpfung und Prophetie, Gleichnissen und Heilsworten, von Kreuz und Auferstehung? Welche Heils- und Rettungserwartungen werden medial kolportiert, welche Idee trägt für Schülerinnen und Schüler? Noch nicht einmal mehr „Zweifel und Kritik an Religion“²⁸ scheint in einer offenen Gesellschaft existenziell zu berühren. Was einmal ‚Offenbarung‘ hieß, droht zu einer Story zu werden wie die vielen anderen auch, die oftmals scheinbar so viel konsistenter, visuell und emotional ansprechender übers Netz streamen. Unerlässlich ist eine Klärung des Verhältnisses von Religion zu Fiktionalität. Der Religionsunterricht kann hier eine kritische Distanz einziehen, darf durchaus nachfragen und die argumentative Kompetenz der Schülerinnen und Schüler anregen – ohne jedoch die Neugierde und Offenheit für das, was die Lernenden in ihren medial und digital durchformten Lebenswelten unbedingt angeht, zu verlieren.

25 Ulrich Schneekloth/Mathias Albert: Jugend und Politik: Demokratieverständnis und politisches Interesse im Spannungsfeld von Vielfalt, Toleranz und Populismus, in: Shell Jugendstudie 2019, hg. v. Mathieu Albert u.a., Weinheim 2019, S. 47–102.

26 Wolfgang Beck: Die katholische Kirche und die Medien. Einblick in ein spannungsreiches Verhältnis, Würzburg 2018, S. 154.

27 Vgl. etwa Gemeinsamer Bildungsplan für Sek I: Kath. Religionslehre: Prozessbezogene Kompetenz 2.1.3.

28 Ebd., Prozessbezogene Kompetenzen 2.3.4.

„Die Gottesfrage in Instagram“ – Lern- und Arbeitsmaterialien auf einem Padlet

Wir leben in der Bilderflut eines ästhetisierten Zeitalters, dessen Ausdruck besonders in der nach wie vor rasant wachsenden Plattform Instagram stattfindet. Das Bilderverbot beinhaltet eine konträre Absage an diese Gegenwart, kommt jedoch gegen den grundlegenden Wandel der Bildproduktion und Bildreflexion kaum mehr an. Alltag und Medienwelten von Jugendlichen sind heute wesentlich visuell strukturiert.

QR-Code Padlet „Die Gottesfrage in Instagram“ (Workshop-Materialien)



Bedenkenswerte Grundfragen: Wie wird Gott in Social Media realisiert und inszeniert – als Suche, als Frage, als Gegenüber? Geht uns Gott nur dadurch an, dass er sich uns im Bild entzieht? Kann das Geheimnis der „Einwohnung Gottes“ auch in Medienwelten erfahren werden?

Ein Workshop für Religionslehrkräfte öffnet einen qualitativ-empirischen Zugang in das junge Feld der religionspädagogischen

Instagram-Forschung. Die Materialien auf der Lernplattform eignen sich auch fürs eigene Entdecken und geben Ideen für die Arbeit mit Schülerinnen und Schülern (ab 14 Jahren). Sie werden gelegentlich aktualisiert und erweitert.

Gliederung:

Spalte 1: Alles so schön hier – auch Religion

zur Einführung in die Social-Media-Plattform Instagram

Spalte 2: Über Gott reden in Social Media?

Die Grundfrage, persönlich gewendet

Spalte 3: Gott erfahren in der Bilderwelt von Instagram?

Erkundungen zu einigen Praktiken, Arbeit in Kleingruppen

Spalte 4: Instagram in der Schule – Empfehlungen

Spalte 5: Weitere Unterrichtsmaterialien

Spalte 6: Literatur

Aus dem Workshop wurde ein Text entwickelt: Viera Pirker: „Du sollst dir kein Bildnis machen“: Die Gottesfrage in Social Media, in: Mirjam Schambeck/Winfried Verbürg (Hg.): Roadtrips zur Gottesfrage. Wenn es im Religionsunterricht um Gott geht, München 2019, S. 131–146.

Viera Pirker