

Viera Pirker

## **Digitalität wirkt Wandel**

### **Anthropologische, theologische und ethische Aspekte**

2019 feiert „The Matrix“ den 20. Geburtstag – die filmische Dystopie der Brüder Wachowski, die am Ende des letzten Jahrtausends Verschwörungstheorien und Cyberfiction kongenial zusammengebracht hat. Ein Blockbuster an den Kinokassen, aber auch ein theologisches und anthropologisches Gedankenexperiment um Realität, Wahrheitsgründe und Erlösung. 20 Jahre später ist das Thema Digitalität medial omnipräsent – überraschend eigentlich, da die Grundbedingungen der Digitalität inzwischen schon seit mehreren Jahrzehnten den wirtschaftlichen, gesellschaftlichen und wissenschaftlichen Wandel begleiten und prägen. Doch erst in den letzten Jahren hat sich die Wahrnehmung durchgesetzt, welche weitreichende Folgen der digitale Wandel für das soziale und gesellschaftliche Miteinander, für Medien und das Bildungssystem ebenso wie für Kommunikation und Selbstwahrnehmung hat.

„Mit dem technologisch induzierten neuen Paradigma ändert sich das Selbst- und Weltverständnis der Menschen.“<sup>1</sup>

Dies geht einher mit Fragen nach der Technikfolgenabschätzung, dem Umgang mit Rohstoffen, der Wahrhaftigkeit, der Sichtbarkeit, der Privatsphäre und dem Schutz von Daten.

In diesem Beitrag werde ich in einigen Linien die verändernde Kraft von Digitalität beschreiben – ohne Anspruch auf Vollständigkeit, denn zu umfangreich sind die Felder, zu unterschiedlich die sich jeweils stellenden Herausforderungen. Ich werde eingangs Digitalität in ihrer Grundbedeutung und den mit Digitalität einhergehenden Wertewandel charakterisieren, von dort ausgehend aktuelle Fragen der Theologie, Anthropologie und Ethik umreißen und abschließend auf spezifische Chancen und Herausforderungen für die Kirchen eingehen.

---

<sup>1</sup> Alexander Filipović: Die Datafizierung der Welt. Eine ethische Vermessung des digitalen Wandels, in: *Communicatio Socialis* 48/1 (2015), 6 – 15, 9, <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bvb:824-cv48n1.901.g8996> (Abruf der in diesem Beitrag angegebenen Internetseiten: 1.11.2019).

# 1 Digitalität

## 1.1 Grundbedeutung

Beim Wort genommen benennt der Begriff „digital“ eine Technologie, der ein binäres Zeichensystem zugrunde liegt. Vormalig analoge Signale – kommunikative Praktiken, Bilder, Wissensmedien – werden in eine binäre Logik übersetzt. Das heißt, dass Medien und wahrnehmbare Größen, die in unterschiedlicher Form vorliegen, in Code überführt und so einem elektronischen referenziellen Verweissystem zugänglich gemacht werden. Dieser Übersetzungsprozess bringt eine Reduzierung des Datenumfangs und des Trägermaterials mit sich, er geht oftmals mit der Vernichtung der analogen Trägermedien einher.

Die Wirtschaftsinformatikerin Sarah Spiekermann reduziert den stofflichen Wertträger des Digitalen technisch auf die „auf Siliziumchips basierten IT-Systeme, die aus Hardware- und Softwareanteilen bestehen und auf einem künstlichen (nicht biologischen) Substrat laufen; in der Regel sind sie über einen datenreichen Breitbandanschluss miteinander vernetzt und meistens in einem ansprechbaren Stand-by-Modus“<sup>2</sup>. Erst auf einer nachgeordneten Ebene ist Digitalität im Blick auf ein spezifisches Design, ein Geschäftsmodell oder eine technische Anforderung zu beschreiben und zu bewerten. Längst nicht alles kann digitalisiert oder digital nachgebaut werden – z. B. Emotionen, Gerüche, Haptiken, Natur –, und zugleich eröffnen sich für digital zugängliche und digital entstehende Daten (beispielsweise Suchmaschinenanfragen; Bewegung des Smartphones; Eingabemuster an der Tastatur) breite Möglichkeiten, diese miteinander in Verbindung zu bringen und auf Daten basierende selbstlernende Systeme zu entwickeln. Daten können an vielen möglichen Sensoren und Schnittstellen entstehen: Die „Datafizierung der Welt“<sup>3</sup> hat einen Umfang erreicht, der noch vor wenigen Jahren undenkbar war, und wird weiter voranschreiten. Digitalität verbindet die Begriffe „digital“ und „Realität/Materialität“, steht also für die zunehmende Vernetzung von analogen und digitalen Wirklichkeiten.

---

<sup>2</sup> Sarah Spiekermann: *Digitale Ethik. Ein Wertesystem für das 21. Jahrhundert*, München 2019, 80.

<sup>3</sup> Vgl. Filipović: *Die Datafizierung der Welt* (s. Fußnote 1).

## 1.2 Phasen des digitalen Wandels

Der digitale Wandel vollzieht sich in bislang vier Phasen:<sup>4</sup>

- In der ersten Phase übersetzen und erleichtern Computer Arbeits- und Spielstrukturen, ohne dass ein großer Unterschied zwischen analoger und digitaler Praxis besteht – diese ist zu verstehen als eine Abbildung des Alltags.
- In der zweiten Phase ist die digitale Praxis durch das Internet, die damit beginnenden E-Commerce-Strukturen und neu entstehende kommunikative Praktiken gekennzeichnet. Die Alltagsnähe des Digitalen im Rahmen von Bewertung, Produkten, Preisgestaltung, Informationsdistribution und Marketing gewinnt zunehmend an Bedeutung – durch das Digitale kommt es zu einer Erweiterung in beinahe allen Dimensionen des Alltags, auch steigt die Nutzungsintensität stark an.
- In einer dritten Phase wird der digitale Wandel rasant mobiler durch den Netzausbau und den Erfolg mobiler Endgeräte, vor allem des Smartphones, das 2007 auf den Markt kommt. In dieser Phase entwickeln und verbreiten sich die Social-Media-Plattformen, es kommt zu einer neuen Strukturierung des Alltags, mit Rückwirkungen auf individuelle Handlungen und Gestaltungen.
- In der aktuellen vierten Phase wird das „Internet of Things“ (in dem Datenerhebung durch Gebrauchsgegenstände erfolgt und Reaktionen auslöst; ein einfaches Beispiel ist die automatische Paketverfolgung) erweitert, zudem vertiefen sich Erkenntnisse zu im Hintergrund laufenden Prozessen wie dem Umgang mit Sammlung, Speicherung, Vernetzung und Verwertung von Daten (Big Data), mit algorithmischen Systemen (die das Finden und Sortieren „intelligent“ und „individualisiert“ begleiten) und mit Künstlicher Intelligenz, die für Vernetzung von Daten, für Mustererkennung, Vorhersagen und integrierte Informationsverarbeitung eingesetzt wird. Daten treten ohne Wissen oder Zutun von Nutzern miteinander in Kontakt, werden ausgetauscht und synchronisiert und können darin ein Eigenleben entwickeln – beispielsweise in einer Verknüpfung von Videoüberwachung, Gesichtserkennungssoftware und Smartphone-Bewegungsprofilen. Durch das Digitale erfolgt inzwischen eine grundlegende Transformation des Alltags.

Spiekermann identifiziert die gegenwärtige Situation als „Wendepunkt der Fortschrittsgeschichte“<sup>5</sup>, als den Moment, in dem der Fortschrittsglaube der Moderne, der „neu“ mit

---

<sup>4</sup> Vgl. zum Folgenden Matthias Schrader: Transformationale Produkte. Der Code von digitalen Produkten, die unseren Alltag erobern und die Wirtschaft revolutionieren, Hamburg 2017, 31 – 37, in der Zusammenfassung von Maria Herrmann: „Aber das ist doch nicht echt!“ Komplexität und Virtualität als Impulse gegenwärtiger Kirchenbildung, in: Zeitschrift für Pastoraltheologie 39/1 (2019), 19 – 31, 22f, <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:hbz:6:3-zpth-2019-23178>.

<sup>5</sup> Spiekermann, Digitale Ethik (s. Fußnote 2), 132.

„gut“ identifiziert und die Erfahrung von maschinellen und technischen auf digitale und algorithmische Systeme übertragen hat, an seine Grenzen geführt werden muss. Ökonomischer Liberalismus regiert derzeit die Marktwelt der Digitalisierung. Notwendig ist daher ein nüchterner Blick hinter die Oberflächen der „User Interfaces“: Der Umbau des Alltags in Modelle gelinge nur unvollständig, erfolge aber entlang fragwürdiger Ideale, beispielsweise der „Verbesserung“ oder auch des „Enhancements“ des Menschen, der als fehleranfällig, unvollständig und der Kontrolle bedürftig verstanden wird.

### 1.3 Eigenschaften des Digitalen

In dem Buch „Digitale Ethik“ beschreibt Spiekermann wesentliche individuelle und gesellschaftliche Wertfolgen der Digitalität. Das Digitale konturiert sie mit mehreren Eigenschaften, die plattform-, hardware- und softwareübergreifend gelten.<sup>6</sup> Allen fiktionalen Erzählungen und Erlösungsfantasien der technikgläubigen „Dataisten“<sup>7</sup> zum Trotz ist die biologisch-reale Welt nicht digital reproduzierbar, geschweige denn ersetzbar: „Die ‚Einzigkeit‘ unseres Erlebens im Hier und Jetzt“<sup>8</sup> bleibt dem individuellen Erleben und Deuten vorbehalten, das Digitale hingegen ist per se *unvollständig*.

„Maschinen bilden die Realität immer nur secondhand in einem indirekten, nachgelagerten und unvollständigen Datenmodell ab, das zwar versucht, die Wahrheit zu reproduzieren, die Werte der Welt aber nicht erfassen kann.“<sup>9</sup>

Die Annahme, durch eine größere Kumulierung von Daten seien die Werte der Welt in Gänze reproduzierbar, entlarvt Spiekermann als irrende und übertriebene Technikgläubigkeit. Denn gerade menschliche Werte wie Respekt, Privatheit, Vertrauen, Loyalität, Würde hängen wesentlich von den Werthaltungen von Menschen in Begegnung ab – im Kontext des Digitalen gilt dies auch und besonders für diejenigen, die ein IT-System in Auftrag geben, eine Software konzipieren und programmieren.

Gerade diese Unvollständigkeit birgt eine *gespaltene Natur*: Die Transformation des Alltags in eine binäre Kodierung suggeriert eine feine und zunehmend durchdesignte Ordnung, Professionalität und Strukturiertheit, die angenehm und entspannend wirken angesichts der widersprüchlichen und komplexen Welterfahrungen, die das Leben tatsächlich beinhaltet.

---

<sup>6</sup> Vgl. zum folgenden Abschnitt ebd., 79 – 121.

<sup>7</sup> So die Selbstbezeichnung der Religion der Technikgläubigen, vgl. Yuval Noah Harari: Homo Deus. Eine Geschichte von Morgen, München 2017.

<sup>8</sup> Spiekermann, Digitale Ethik (s. Fußnote 2), 82.

<sup>9</sup> Ebd., 87.

Auch das Digitale ist *fehleranfällig*: Zwar sind Maschinen präziser, machen weniger Fehler und werden nicht müde, doch können Codes Fehler beinhalten, fehlerhaft programmiert sein oder versteckten und betrügerischen Interessen folgen (z. B. Diesel-Skandal). Software-Updates, Rückrufe, elektronische Fehler, Sicherheitslücken bilden im Umgang mit Digitalem derzeit eher die Regel als die Ausnahme. Die fortschrittsgläubige Annahme des technischen Zeitalters, dass Maschinen fehlerlos funktionieren, lässt sich für Spiekermann nur bedingt auf die Erfahrungen mit digitalen Systemen übertragen. Künstliche Intelligenzen können auch für ihre Entwickler nicht mehr transparente Funktionsweisen ausbilden oder die Datengrundlage, auf der sie agieren, missinterpretieren, so geschehen bei einer Bewerbungssoftware von Amazon, die unbeabsichtigt Frauen diskriminiert hat,<sup>10</sup> oder es können rassistische und intersektionale Defizite und Prägnungen in algorithmischen Systemen enthalten sein, beispielsweise in Gesichtserkennungssoftware.<sup>11</sup>

Das Digitale entwickelt längst ein Eigenleben im Lebensalltag von Menschen, insbesondere durch bildschirmbezogene Aktivitäten: Digitale Plattformen leben von der Bindung von Aufmerksamkeit. Social Media und Video-on-Demand-Plattformen werden süchtig-machend gestaltet, sodass Menschen förmlich an ihnen kleben bleiben. Bingewatching von Serien wird dadurch erleichtert, dass auf Netflix oder Amazon Prime die nächste Folge sofort startet und Vorspann sowie Abspann übersprungen werden können. Der Feed bei Instagram, die Freundesvorschläge bei Facebook wirken freundlich, unerschöpflich und endlos, und das nicht erwartbar ausgestreute Feedback in Kommentaren und Likes lässt die Nutzerinnen und Nutzer häufig auf diese Plattformen zurückkehren.

Die Bindungskraft des Eigenlebens wird zusätzlich vom „amplified positive feedback“ gefördert: Dies bezeichnet die Art der Responsivität, die von digitalen Oberflächen erzeugt wird, beispielsweise Sound- und Bewegungsbildeffekte, die wie „digitale Geschmacksverstärker“ programmiert sind. Ein Geburtstagsgruß bei Facebook geht mit einer Konfettifanfare einher, das Öffnen einer App wird durch Musik begleitet, das Vollenden eines Kinderspiels am Tablet übermäßig positiv belohnt. Die schönen Bilder auf der eigenen Instagram-Seite erzeugen Stolz und entwickeln die Illusion einer Bewältigung oder Leistung, die eigentlich keine ist. Follower-Zahlen werden als Impact und Akzeptanz gewertet und suggerieren Einfluss und Nähe, die meist nicht wirklich existieren. Über die Realität und Tragfähigkeit von online gebildeten Gemeinschaften ist viel spekuliert worden – sie können „echt“ werden,<sup>12</sup> sie können auch mehr Offenheit

---

<sup>10</sup> Vgl. Felicitas Wilke: Künstliche Intelligenz diskriminiert (noch), 2018, <https://www.zeit.de/arbeit/2018-10/bewerbungsroboter-kuenstliche-intelligenz-amazon-frauen-diskriminierung>.

<sup>11</sup> Vgl. Jessie Daniels / Mutale Nkonde / Darakhshan Mir: Advancing Racial Literacy in Tech. Why Ethics, Diversity in Hiring & Implicit Bias Trainings Aren't Enough, 2019, [https://datasociety.net/wp-content/uploads/2019/05/Racial\\_Literacy\\_Tech\\_Final\\_0522.pdf](https://datasociety.net/wp-content/uploads/2019/05/Racial_Literacy_Tech_Final_0522.pdf); Joy Buolamwini / Timnit Gebru: Gender Shades: Intersectional Accuracy Disparities in Commercial Gender Classification, in: Proceedings of Machine Learning Research 81 (2018), 1 – 15.

<sup>12</sup> Vgl. Herrmann: „Aber das ist doch nicht echt!“ (s. Fußnote 4).

erlauben als in direkten Interaktionen (auch negativ: Hate Speech). Die Plattformen können zu einer digitalen Abhängigkeit, einer „digital dependency“, führen. Es wird schwieriger, Zugriffszeit und Zugriffsdauer selbst zu bestimmen, Letztere erreicht bei vielen einen ganzen Tag pro Woche. Das Smartphone hat sich eng in den Alltag vieler Menschen geschmiegt. Es bildet eine Umgebungserweiterung, die Präsenz und Konzentration durch permanente Reaktions- und Unterbrechungsangebote angreift.<sup>13</sup> Blinkende Nachrichten am Smartphone-Bildschirm unterbrechen soziale Situationen, erzeugen Neugierde und triggern Aufregung und Bedeutung.

#### 1.4 Wertfolgen für das Verständnis des Menschen

Wichtige normative Auswirkungen der Digitalisierung auf den Menschen lassen sich mit Spiekermann systematisieren. Sie formuliert in antagonistischen Begriffspaaren vier wesentliche Wertfolgen der Digitalisierung auf die Anthropologie:<sup>14</sup>

- *Effizienz versus Würde*: Menschliche Kommunikationsprozesse verlaufen direkter, effizienter und reibungsärmer, zugleich aber auch reduzierter, unpersönlicher und sind austauschbar. Höflichkeit, Zuwendung und Flexibilität sind in digitalisierten Prozessen nicht leichter, sondern schwerer herzustellen.
- *Vertrauen versus Vorsicht*: Die Präzision und Verlässlichkeit von Maschinen kann nicht auf Software übertragen werden. In einer meist möglichst schlanken Entwicklung von Soft- und Hardware mangelt es vielfach an Transparenz, einhelligen Standards, Kontrolle und Dokumentation. Insbesondere beim Umgang mit sensiblen Daten im Bereich der öffentlichen Verwaltung und Versorgung kann dies fatale Folgen haben: In einer Bevölkerung von 80 Millionen Menschen bedeutet eine Fehlerquote von 0,5 %, dass 400 000 Personen betroffen sind. Eine sich selbst aufbauende und verfeinernde Datenbank, mit der automatisch Hasskommentare erkannt werden, kann in den falschen Händen zu ihrem Gegenteil verkehrt werden.
- *Macht versus Sucht*: Vom Eigenleben der Digitalgeräte profitieren besonders die Betreiber von Systemen, die ihre Geschäftsmodelle auf Aufmerksamkeitsbindung und Datenhandel begründen – Medien und journalistische Angebote sind davon nicht ausgenommen. Das hierbei in Kauf genommene Suchtverhalten der Nutzer kann deren

---

<sup>13</sup> Der Zusammenhang von Bildschirmzeit (Schwerpunkt Social Media) und psychischer Gesundheit ist Gegenstand psychologischer Forschung, vgl. Viera Pirker: Social Media und psychische Gesundheit. Am Beispiel der Identitätskonstruktion auf Instagram, in: *Communicatio Socialis* 51/4 (2018), 467 – 480, DOI: 10.5771/0010-3497-2018-4-467; Neza Stiglic / Russel M. Viner: Effects of Screentime on the Health and Well-being of Children and Adolescents. A Systematic Review of Reviews, in: *BMJ Open* 9 (2018), 1 – 15, DOI: 10.1136/bmjopen-2018-02319.

<sup>14</sup> Vgl. Spiekermann, *Digitale Ethik* (s. Fußnote 2), 122 – 131.

Kreativität und Produktivität verhindern und Passivität, Konzentrationsunfähigkeit und Zeitverlust erzeugen. Welche Marktdynamik führt zum größeren Wohl der Menschen? Wie sehr werden Privatheit und Datenarmut geachtet?

- *Erreichbarkeit versus Freiheit*: Digitale Kommunikation erleichtert die Vernetzung und ermöglicht Ortsungebundenheit im beruflichen und privaten Alltag, doch Vernetzung an sich ist noch kein Wert. Mit der Erreichbarkeit gehen auch negative Werte einher wie der Verlust von Freiheit und die erschwerte Kontrolle über die eigene Zeit.

## 2 Theologie, Anthropologie und Ethik in Bewegung

Die „Kultur der Digitalität“ hat das kulturelle, gesellschaftliche und individuelle Gefüge umfassend geprägt und verändert.<sup>15</sup> Daran schließen sich theologische, anthropologische und ethische Fragen an.

### 2.1 Theologie: Wird Gott digital?

Während Religion als Thema, Praxis und Problem quasi von Anfang an digital inkulturiert und dies auch in religionswissenschaftlicher und praktisch-theologischer Forschung begleitet wird,<sup>16</sup> scheint vor allem systematisch-theologisch immer noch Klärungsbedarf darüber zu bestehen, welche Aufgaben und Rollen der Theologie grundsätzlich angesichts der Herausforderung „Digitalität“ zukommen. Bewegen sich Veränderungen auf dem Feld der Anthropologie, oder stellt sich auch die Gottesfrage neu, bildet Digitalität einen eigenständigen Ort theologischer Erkenntnis? Muss eine Theologie des Digitalen mehr anbieten als eine Beteiligung an Wertediskussion, Kommunikationsreflexion oder theologisch informierter Medienethik? Droht sich eine zu defensiv anthropologisch ansetzende Theologie nicht in kommunikativen Aspekten sowie angesichts der Visionen des Post- oder Transhumanismus in Utopien und Dystopien aufzulösen? Lassen sich unter digitalen Bedingungen Gemeinschaft, Sozialität und Social Media nahtlos ineinander übersetzen? Eine theologische Kernfrage der Digitalität entspringt ihrer transzendenzähnlichen Qualität: Andreas Büsch benennt das theologisch bekannte Problem „der Darstellung des nicht Darstellbaren“<sup>17</sup>. Das Eigentliche der Digitalität ist unsichtbar, es wird nur an den

<sup>15</sup> Felix Stalder: *Kultur der Digitalität*, Berlin 2016, konturiert die entstehenden „Kulturen der Digitalität“ als wesentlich durch Referentialität, Gemeinschaftlichkeit und Algorithmizität geprägt.

<sup>16</sup> Vgl. exemplarisch Heidi Campbell (Hg.): *Digital Religion. Understanding Religious Practice in New Media*, New York 2012; Johanna Haberer: *Digitale Theologie. Gott und die Medienrevolution der Gegenwart*, München 2015; Ilona Nord: *Realitäten des Glaubens. Zur virtuellen Dimension christlicher Religiosität*, Berlin / New York 2008 (= *Praktische Theologie im Wissenschaftsdiskurs* Bd. 5).

<sup>17</sup> Andreas Büsch: *Jesus war kein Chief Digital Evangelist! Digitalisierung als Chance und Herausforderung für die Pastoraltheologie*, in: *Zeitschrift für Pastoraltheologie* 39/1 (2019), 7 – 17, 8,

Wirkungen sichtbar und erfahrbar. Dies beinhaltet eine erstaunliche Parallele zur Rede und zum Bild von Gott, der nicht sichtbar, sondern transzendent ist, aber im Gewirkten und Geschaffenen, in geistigen Überlegungen und individuellen Erfahrungen wirksam wird. Ähnlich hat Joachim Valentin schon früh das Versprechen der Virtual Reality als allwissend, allgegenwärtig, allmächtig, unsterblich und unsichtbar konturiert.<sup>18</sup> Auf diesem Hintergrund überraschen Analogien zwischen dem Digitalen und dem Göttlichen keineswegs – auch wenn sie in grundlegend unterschiedliche Richtungen weisen. Die (Schöpfungs-)Hoffnung, die mit der Erschaffung Künstlicher Intelligenz einhergeht, wird vielfach durch technoide Adaptionen der Schöpfungsszene aus Michelangelos Deckenfresken der Sixtinischen Kapelle bebildert. In solchen Adaptionen schafft der Mensch einen Golem, der seinerseits die Herrschaft übernehmen wird, hier schwingt sich der Mensch zu Gott auf, oder aber die Roboterhand tritt an die Stelle der Hand Gottes. Menschliche Allmachts- und Unsterblichkeitsfantasien finden in der Digitalität neue Nahrung.

„Doch die menschliche Allmachtsfantasie, die Sehnsucht nach Unsterblichkeit und der Überwindung des ‚Seins zum Tode‘ (Heidegger) lässt diese Hoffnung zu einem Trugbild werden. Algorithmen beherrschen Rationalität, nicht jedoch die aristotelische Tugend der Klugheit.“<sup>19</sup>

Weiterhin liegt der Geheimnischarakter in einer Wahrheit, die auf den Menschen zukommt und sich ihm zugleich als Sinnereignis entzieht. Das Eigenste und Innerste des Menschen kann nicht von Technik angeboten oder repliziert werden. Der gegenwärtig theologisch zentrale Begriff ist daher das Mysterium, das Geheimnis.

Gregor Hoff öffnet den Blick auf virtuelle Räume, die keine anthropologischen Räume darstellen, da sie nicht körpergebunden und nicht auf Kontakt angelegt sind. Das Internet charakterisiert er als einen „Nicht-Ort“, einen „ortlosen Ort“, welcher entsteht, wenn

---

<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:hbz:6:3-zpth-2019-23168>.

<sup>18</sup> Vgl. Joachim Valentin: Zwischen Matrix und Christus. Fundamentaltheologie als kritische Religions- und Kulturtheorie, in: Magazin für Theologie und Ästhetik 32 (2004), <https://www.theomag.de/32/jv1.htm>.

<sup>19</sup> Viera Pirker: Das Geheimnis im Digitalen. Anthropologie und Ekklesiologie im Zeitalter von Big Data und Künstlicher Intelligenz, in: Stimmen der Zeit 144/2 (2019), 133 – 141, 140; zit. Bernd Trocholepczy. Rationalität und Klugheit bezeichnen hier unterschiedliche Haltungen, die KI vom Menschen als bewusstseins- und erinnerungsfähigem Individuum grundsätzlich unterscheiden. Algorithmische Systeme setzen datenbasiert an und entwickeln sich schematisch und selbstlernend weiter. Je nach Datengrundlage und Möglichkeiten können sie dabei unkluge Entscheidungen treffen, wie in den oben angeführten Beispielen (s. Fußnote 11). Daher ist die ethische Qualität ihrer Programmierung von so essenzieller Bedeutung, die Spiekermann, Digitale Ethik (s. Fußnote 2), fordert. Derzeit wird verstärkt an Gehirn/Maschine-Schnittstellen geforscht, im Interesse, die Grenze zwischen menschlichem Bewusstsein und Computern zu öffnen, vgl. Sigal Samuel: Facebook Is Building Tech to Read your Mind. The Ethical Implications Are Staggering, 2019, <https://www.vox.com/future-perfect/2019/8/5/20750259/facebook-ai-mind-reading-brain-computer-interface>.

ein Mensch von einem räumlichen Punkt aus agiert, an dem er sich zwar physisch, nicht aber „eigentlich“ befindet – wenn beispielsweise bei einem gemeinsamen Essen der Blick aufs Smartphone eine geistige Abwesenheit erzeugt oder wenn eine Stress-Situation fluchtartig verlassen wird durch entspannendes Scrollen im Instagram-Feed. Solche Momente charakterisiert Hoff als spektrale Existenz: Sie agiert in ungeahnten virtuellen Bewegungsspielräumen und nutzt Teilhabemöglichkeiten an vervielfachten Lebensoptionen, um den Preis, dass Abschalten gleichbedeutend mit Nichtvorhandensein wird. Unterschiedliche Präsenzkulturen spielen sich gegeneinander aus.<sup>20</sup>

## 2.2 Der Mensch – im digitalen Wandel

Die gewonnenen Erkenntnisse lassen sich auf den Umgang mit den zahlreichen Möglichkeiten zur Erweiterung der menschlichen Sinne und Fähigkeiten im digitalen Umfeld anwenden. Das Feld der Anthropologie im Angesicht des Digitalen hat Volker Jung, Kirchenpräsident der EKHN und Medienbischof der EKD, in einem klugen Buch abgesprochen.<sup>21</sup> Er setzt dabei an, dass „die Wirklichkeit im Netz keine Wirklichkeit neben der analogen Welt darstellt. Sie ist längst Teil unseres Lebens und unserer Welt.“<sup>22</sup> Daraus leiten sich Herausforderungen ab. Unter dem Titel „Digital Mensch bleiben“ charakterisiert Jung die Intensität der digitalen Veränderung, befragt die von Yuval Noah Harari<sup>23</sup> scharf gebündelten Erlösungsfantasien und beschreibt eine neue Welt, in der heute neue Handlungsoptionen aufgezeigt werden müssen.

Spiele haben sich von bloßem Zeitvertreib zu einem eigenständigen und anerkannten Kulturgut gewandelt.<sup>24</sup> Die Erweiterung der Sinne und Fähigkeiten ist beeindruckend: In Spielen wie „Fortnite“ (2017 erschienen und bereits im Folgejahr auf Platz eins der Lieblingsspiele von Jugendlichen gelandet)<sup>25</sup> hat der Avatar immense Kräfte und Gewandtheit, er agiert in Gemeinschaft, kann töten und selbst sterben, aber auch wiederbelebt in eine neue Runde starten. In „Minecraft“, dem Dauerbrenner für Jungen, lassen sich Fantasiewelten erschaffen; Mädchen spielen besonders gerne die soziale Simulation „Die Sims“. Solche multimedialen Umwelten sind in der Regel auf akustische und visuelle Reize begrenzt, der Tastsinn wird durch Kontaktpunkte des Interface als

---

<sup>20</sup> Vgl. Gregor Hoff: Ein ortloser Ort? Zur fundamentaltheologischen Herausforderung digitalisierter Lebensräume, in: Zeitschrift für Pastoraltheologie 39/1 (2019), 59 – 71, 61f, <https://www.uni-muenster.de/Ejournals/index.php/zpth/article/view/2458>.

<sup>21</sup> Vgl. Volker Jung: Digital Mensch bleiben, München 2018.

<sup>22</sup> Ebd., 60.

<sup>23</sup> Vgl. Harari: Homo Deus (s. Fußnote 7).

<sup>24</sup> Vgl. Tobias Knoll: Press „X“ to Pray, in: Katechetische Blätter 143/3 (2018), 199 – 202.

<sup>25</sup> Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger, 58f, [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM2018\\_Gesamt.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM2018_Gesamt.pdf).

Mensch-Maschine-Schnittstelle (dazu gehören auch intelligente medizinische Körpererweiterungen, beispielsweise Smart-Prothesen) einbezogen – und in virtueller Realität kann der Grad der Immersion um ein Vielfaches intensiviert werden. Schmecken und Riechen lassen sich digital noch nicht nachbilden, genauso wenig, wie sich in virtuellen Umfeldern körperliche Fähigkeiten und Fertigkeiten und sinnliche Erfahrungen (Berührung, Zärtlichkeit) abrufen oder ausbilden lassen.<sup>26</sup> Doch Kommunikationen und Emotionen, die in digitalen und virtuellen Umwelten erfahren und mitunter auch erlitten werden, sind echt, auch wenn sie in begrenzten Realitäten und nicht unbedingt zwischen Personen erzeugt worden sind.

In der nicht zuletzt angesichts vielfältigster fiktionaler Erzählungen weit verbreiteten und fortschrittlich wirkenden, letztlich aber als „lieblos“<sup>27</sup> zu charakterisierenden Ideologie des Trans- und Posthumanismus wird der Körper als begrenzte und längerfristig verzichtbare Hardware verstanden, der Geist indes als potenziell unbegrenzt erweiterbare und weiter zu entwickelnde Software – eine Spaltung, die im Film „Matrix“ zwar kongenial inszeniert wurde, anthropologisch aber grundsätzlich anzufragen ist. Denn die Körperlichkeit birgt eine für Digitalität unzugängliche Welt, die einerseits natürlicher Begrenzung ausgesetzt ist – am Ende steht der Tod, unterwegs können Erfahrungen des Leids, des Schmerzes, der Krankheit, des Nicht-Genügens kaum verhindert werden –, andererseits bildet gerade die Körperlichkeit für Menschen den entscheidenden Ort der Erfahrung. Selbstgefühl, Identität, Beziehungen, Selbstwahrnehmung und Bewegung sind notwendig auf Körperlichkeit angewiesen, und ein biografisches Körpergedächtnis setzt einen solchen Ort der Erfahrung voraus. 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.

Andreas Büsch hat die Rede von einer bewussten Geschöpflichkeit eingebracht, in der ein Zusammenspiel von Kontingenz und Transzendenz, von Stabilität und Fragilität, von Sozialität und Individualität, von Wachsen, Entwickeln, Werden und Vergehen geschehen kann.<sup>28</sup> Der Mensch ist kein „Mängelwesen“ (Arnold Gehlen), er ist nicht durch Defizienz und Sterblichkeit gekennzeichnet, und angesichts der gegenwärtigen, sich besonders durch den Umgang mit Künstlicher Intelligenz stellenden Fragen und Herausforderungen ist eine philosophische, soziologische, psychologische und

---

<sup>26</sup> Nur hingewiesen sei hier auf das wachsende Feld der digitalen Medizin, in der beispielsweise Trainings- und Beweglichkeitsprogramme entwickelt werden und die einer eigenständigen Betrachtung bedarf; vgl. dazu Gerd Hasenfuß / Claus F. Vogelmeier: Digitale Medizin, in: Der Internist 60/4 (2019), 317f, DOI: 10.1007/s00108-019-0594-7. Die Forschung an der Schnittstelle Gehirn/Computer wird derzeit mit medizinischem Interesse begründet.

<sup>27</sup> Vgl. Spiekermann, Digitale Ethik (s. Fußnote 2), 157 – 169, 167.

<sup>28</sup> Vgl. Büsch: Jesus war kein Chief Digital Evangelist! (s. Fußnote 17), 16; Pirker: Das Geheimnis im Digitalen (s. Fußnote 19), 134 – 137.

theologische Präzisierung dessen notwendig, was den Menschen eigentlich ausmacht – eine neue Anthropologie.<sup>29</sup>

Für viele Menschen hat sich die private und öffentliche Kommunikation durch die digitalen Möglichkeiten grundlegend verändert. Sie läuft inzwischen beinahe vollständig über das Netz, verbunden mit einer breiten Spur an Daten, die diese Nutzung hinterlässt.<sup>30</sup> Neue Kommunikations- und Informationsstrukturen, andere Hierarchien, aber auch eine grundlegend veränderte Medienwelt haben neue Formen der Zugänglichkeit geschaffen. Zudem kann die digitale Kommunikation einseitig strukturiert werden, da sie begrenzt zugänglich ist durch den Zugriff auf ein digital interface. Gerade für Menschen, die in persönlicher Begegnung eher zurückgezogen oder eingeschränkt sind, ergeben sich hier neue Möglichkeiten des Austauschs. Ein Seiteneffekt ist die ständige Erreichbarkeit. Der Medienethiker Alexander Filipović verbindet die Veränderung selbst nicht mit einem Werturteil:

„Die neuen Angebote zum Kommunizieren, zum Austausch und zur Rezeption von Medien, auch das veränderte Verhältnis von Privat und Öffentlich sind für sich genommen nicht gefährlich oder zum Schaden der Menschheit. Sie bergen reiche humane Potentiale und können gleichzeitig das Menschliche bedrohen. Entscheidender Punkt ist, dass man nicht hinter die neuen Kommunikationsweisen zurück kann. Es geht um den verantwortlichen Gebrauch der neuen Möglichkeiten.“<sup>31</sup>

Der Trend zur Bildlichkeit in der digitalen Kommunikation hat sich fortgesetzt: Menschen teilen in der Realität der Hypermedialität Videos und Bilder und vernetzen diese miteinander, GIFs transportieren und interpretieren eine emotionale Qualität, Textnachrichten und Repls werden mit Emojis bestückt.<sup>32</sup> In ihrer simultanen Struktur können Bilder schneller und leichter erfasst werden als Text, sie wirken zugleich subtiler und evozieren emotionale Antworten.

---

<sup>29</sup> Vgl. Jung: Digital Mensch bleiben (s. Fußnote 21), 97 – 101; Judith Klaiber: Building Bridges: „Wenn wir über AI reden, ruht Gottes Hand über uns.“ (Angela Merkel), 2019, <https://www.feinschwarz.net/tag/ai-kuenstliche-intelligenz-roboter>.

<sup>30</sup> Vgl. Johanna Haberer: Leben in der Anderswelt. Ein spiritueller Ratgeber durch das Netz, Freiburg i. Br. 2019.

<sup>31</sup> Filipović: Die Datafizierung der Welt (s. Fußnote 1), 6.

<sup>32</sup> Vgl. zum Überblick Karsten Kopjar: Rückkehr zu den Bildern, in: EKD (Hg.): Kommunikation des Evangeliums in der digitalen Gesellschaft. Lesebuch zur Tagung der EKD-Synode 2014 in Dresden, 116 – 119, [https://www.ekd.de/ekd\\_de/ds\\_doc/synode2014-lesebuch.pdf](https://www.ekd.de/ekd_de/ds_doc/synode2014-lesebuch.pdf).

## 2.2.1 Die Rolle der Medien

Nicht alles Digitale ist gleichzeitig auch medial, während Medien inzwischen ohne Digitalität nicht mehr gedacht werden können. Die Digitalisierung hat große Veränderungen im Sektor der Nachrichten- und Unterhaltungsindustrie herbeigeführt. Die Verbreitung von Nachrichten und medialen Inhalten insgesamt, auch hier bildorientiert, die Streuung und der Umgang mit Fake News, die neue öffentliche Macht von Individuen, die mit ihrer persönlich gewendeten Perspektive hohe Bekanntheit auf Social-Media-Plattformen gewinnen und sich dort zu einer eigenen Marke entwickelt haben (zu erinnern ist an das Video des YouTube-Stars Rezo, das binnen weniger Tage millionenfach angeklickt wurde und vermutlich das Ergebnis der Europawahl direkt beeinflusst hat) – alle diese Bereiche machen Ausmaß und Tempo des Wandels einer digitalen Medienwelt sichtbar. Die gesamte Lebenswelt, insbesondere bei den jüngeren Kohorten, ist mediatisiert, der Mensch ein „homo medialis“ geworden.<sup>33</sup> Medienkompetenz hat sich als unerlässlicher Bestandteil jedes Bildungsplans etabliert, kritische Medienbildung bleibt und wächst als wesentliche Aufgabe, und Medienethik hat sich von einem Nischenthema zu einer umfassend relevanten Entwicklungstheorie und reflexiven Praxis entwickelt.<sup>34</sup>

Die ARD-Online-Studie 2018 zeigt den sich weiter fortsetzenden Trend, dass Jugendliche und junge Erwachsene Medien (auch Nachrichten) inzwischen vorrangig im Internet, über Mediatheken, Streamingdienste oder Online-Plattformen wie YouTube konsumieren.<sup>35</sup> Das „lineare“ Fernsehen (das inzwischen überall digital empfangen wird), ebenso das Radio, spielen gerade für die jüngere Generation eine nachrangige Rolle – wobei Radioformate durch den aktuellen Podcast-Boom wieder hohe Nutzerzahlen erreichen. Mit Podcasts werden inzwischen auch die noch bestehenden Lücken im medial durchdrungenen und kuratierten Alltag – Wartezeiten, Fahrten in öffentlichen Verkehrsmitteln, Pausenzeiten – überbrückt. Sehr unterschiedlich ist die Nutzung von Social-Media-Diensten, die sich weiterhin hochgradig diversifizieren: Die 14- bis 19-Jährigen sind zu 48 %, die 14- bis 29-Jährigen zu 36 % auf Instagram unterwegs.<sup>36</sup> Das in absoluten Werten immer noch stärkere Facebook wird von den Teenagern nur

---

<sup>33</sup> Vgl. Manfred L. Pirner / Matthias Rath (Hg.): *Homo medialis. Perspektiven und Probleme einer Anthropologie der Medien*, München 2003, 56 – 58; Ilona Nord / Hanna Zipernovszky (Hg.): *Religionspädagogik in einer mediatisierten Welt*, Stuttgart 2017 (= *Religionspädagogik innovativ* Bd. 14).

<sup>34</sup> Grundlegender Band zu Medienethik: Gotlind Ulshöfer (Hg.): *Theologische Medienethik im digitalen Zeitalter*, Stuttgart 2019 (= *Ethik* Bd. 14).

<sup>35</sup> Vgl. Thomas Kupferschmitt: *Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2018. Onlinevideo-Reichweite und Nutzungsfrequenz wachsen, Altersgefälle bleibt*, in: *Media Perspektiven* 9 (2018), 427 – 437, [http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/files/2018/0918\\_Kupferschmitt.pdf](http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/files/2018/0918_Kupferschmitt.pdf); Beate Frees / Wolfgang Koch: *ARD/ZDF-Onlinestudie 2018: Zuwachs bei medialer Internetnutzung und Kommunikation*, in: *Media Perspektiven* 9 (2018), 398 – 413, [http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/files/2018/0918\\_Frees\\_Koch.pdf](http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/files/2018/0918_Frees_Koch.pdf).

<sup>36</sup> Vgl. ebd., 410.

mehr zu 26 % genutzt, hier machen die auch demografisch in Deutschland stärkeren älteren Kohorten die wichtigste Nutzergruppe aus.

## 2.2.2 Bildung und Wissen

Im Kontext des (schulischen) Bildungssystems ist derzeit der 2019 verabschiedete Digitalpakt besonders wichtig: eine Großinvestition des Bundes in die Infrastruktur von Schulen für den Einsatz von digitalen Geräten im Unterricht. Dies erfordert auf technischer Seite WLAN im Klassenzimmer, Zugang der Schulen zu einem Breitband-Netz, die Einrichtung einer Schul-Cloud sowie die Ausstattung mit Laptops/Tablets – ergänzt um die Entwicklung von Bildungsmaterialien, von didaktischen Modellen und die notwendige Schulung von Lehrkräften aller Unterrichtsgegenstände – viele nutzen Social Media zur professionellen Vernetzung –, sowie eine forschende Begleitung. Denn allein durch die Erweiterung technischer Möglichkeiten wird der Unterricht keine besseren Ergebnisse zeitigen. Nicht aus dem Blick geraten darf die Bedeutung des individuellen Wissens- und Lernzuwachses: Denn Wissen kann nicht ausgelagert werden („das steht doch alles im Netz“), sondern muss sich biografisch verankern. Der menschliche Erinnerungsapparat kann nicht als ein zugängliches Archiv im Sinne eines Speichermediums missverstanden werden, sondern bietet den individuellen Zugriff auf Wissen und damit verbunden die Herausbildung von Können. Um ein Langzeitgedächtnis auszubilden, das individuelle denkerische und kreative Möglichkeiten entfalten kann, ist Training notwendig, so Spiekermann:

„Die Digitalisierung vereinfacht die Sammlung von Daten, den Analyseprozess und den Veröffentlichungsprozess bei der Wissenserschaffung, aber sie ersetzt nicht den Denkprozess und die Kunst, die richtigen Fragen zu stellen.“<sup>37</sup>

Die Fachdidaktik darf sich daher nicht zu einer gänzlich individualisierten, an Bildschirmvorgaben orientierten Unterrichtspraxis entwickeln, Medieneinsatz muss überlegt und zielgerichtet erfolgen.

## 2.2.3 Ziel: Menschlichkeit

Anthropologische Aspekte der Digitalität lassen sich an konkreter menschlicher Praxis im Netz beobachten, illustrieren und anreichern. Das Menschenbild, vielfach gebrochen im quadratischen Instagram-Raster, entsteht im Zueinander von erhofftem Selbstbild und

---

<sup>37</sup> Spiekermann, Digitale Ethik (s. Fußnote 2), 205.

erwünschtem Fremdbild neu. Zwischen (bearbeiteter) Bildoberfläche und individueller, auch durch die Plattform stereotypisierter Narrationsarbeit zeigt sich der Körper als neuer Austragungsort der Identitätskonstruktion:<sup>38</sup> Fitness und Lifestyle, Transformationen und Training, Vulnerabilität und „body positivity“ konturieren ein Feld, das pastoraltheologisch wenig begangen und bedacht wird.

Im Netz geschieht Trauer, Abschied, Seelsorge live – erfahrbar beim Tod der Instagramlkone Kim, die mit ihrem Account @kimspiert ihr Leben, ihren Alltag, ihre Fitness und ihre Brustkrebserkrankung thematisiert hat; beim Hashtag #einlichtfürtim, der tausendfach die Trauer und den Neubeginn von Tims Witwe Maggy (@mamamulle) begleitet hat; bei der Bloggerin Jacqueline Schreiber (@minusgold), die den plötzlichen Herztod ihres Partners im Sommer 2016 online verarbeitet und dort Begleitung erfahren hat, inzwischen organisiert sie eine Trauergruppe für junge Witwen. Im Blogprojekt „22 Monate“ zeichnen Uli und Anne das Leben und Sterben ihres Sohnes Josef vier Jahre nach seinem Tod nach, indem sie Tag für Tag, Moment für Moment Einblick in den Alltag und die Herausforderung einer pflegenden Familie ermöglichen.

Dieser kleine Einblick in die online stattfindende Thematisierung eines anthropologisch zentralen, im Mainstream der Gesellschaft jedoch tendenziell negierten Feldes zeigt, welche anthropologischen Bedürftigkeiten in der Gegenwart bestehen. Solche Phänomene gehen weit über das Internet als Ort eines persönlichen Gedenkens hinaus.<sup>39</sup> Gerade Social-Media-Plattformen entwickeln sich zu auch seelsorglich bedeutsamen Orten, an denen individuelle Betroffenheit und offen thematisierte Emotionen auf breite Resonanz stoßen – allen Bestrebungen um Datenschutz und Wahrung einer intimen Privatsphäre zum Trotz. Menschen, die sich öffentlich thematisieren und damit auch zu einem hohen Grad verletzlich machen, können hier zu Vorbildern, Leitfiguren und „Role Models“ werden. Mit dieser kreativen und persönlichen Durchkreuzung der gespaltenen Natur des Digitalen (vgl. Spiekermann), die das Gebrochene im Glatten sichtbar macht, entwickelt sich die Kraft der Erste-Person-Perspektive, die mitunter hemmungslos Subjektivität gegen Objektivität setzt und die eigene Stimme und Erfahrung zur Verfügung stellt, sodass sich andere darin wiederfinden können und vielleicht auch sprachfähig werden. Sich zeigen, darin Beziehung anbieten und persönliche Bindung ermöglichen: Das geschieht in diesen individuellen medialen Formaten.

Doch der Umgang mit Tod im Netz hat auch Schattenseiten: Online geschehen live vor streamender Kamera vollzogene Suizide, ein Mörder involviert die gesamte Welt in sein grauenhaftes Tun in Christchurch. Auf leicht zugänglichen, anonymen Plattformen gibt es

---

<sup>38</sup> Vgl. Viera Pirker: Fragilitätssensible Pastoralanthropologie. Impulse aus Praktiken der (Selbst-)Inszenierung in Social Media, in: Zeitschrift für Pastoraltheologie 39/1 (2019), 43 – 58, 50 – 53, <https://www.uni-muenster.de/Ejournals/index.php/zpth/article/view/2457>.

<sup>39</sup> Vgl. dazu Carmen Berger-Zell: Das Internet als Ort des Gedenkens, in: EKD (Hg.): Kommunikation des Evangeliums in der digitalen Gesellschaft (s. Fußnote 32), 122 – 124; Thomas Klie / Ilona Nord (Hg.): Tod und Trauer im Netz. Mediale Kommunikationen in der Bestattungskultur, Stuttgart 2016.

weder Moderation noch Kontrolle, hier werden solche Ereignisse öffentlich, und die erst durch das Netzdurchsetzungsgesetz schärfer arbeitenden Datenwächter bei Facebook, Twitter und Alphabet müssen solche Taten ansehen, identifizieren, möglicherweise lokalisieren, löschen – ein eindrucksvolles Bild über diesen Einsatz vermittelt der für die Bildungsarbeit (FSK 16) online verfügbare Dokumentarfilm „The Cleaners“ (2018).<sup>40</sup>

## 2.3 Ethik

Wie schon sichtbar wurde, gestaltet sich Ethik im Kontext von Digitalität als vielseitige Bereichsethik, deren Feld an dieser Stelle entlang einiger Linien stratifiziert wird. Gibt es eine Maschinenethik,<sup>41</sup> und ist eine solche nicht doch immer menschlich gebunden? Welche Orientierung braucht eine ethische Programmierung, nicht nur im selbstfahrenden Auto? Wie verändern sich Gesundheits- und Pflegesysteme durch digitale Angebote und Datenvernetzungen? Welche Standards gelten für Produktentwicklung und Marketing, beispielsweise im Feld datenbasierter Geschäftsmodelle? Nach welchen Maßstäben erfolgt die Automatisierung von Entscheidungen (z. B. im Bereich der Sozialhilfe, der Visumserteilung, bei Bewerbungsverfahren, bei der Bestimmung von Kreditwürdigkeit)? Wie werden Interaktionen und Relationen von Mensch und Maschine möglich? Warum werden Roboter anthropomorph gestaltet? Kann ein Roboter Menschen ersetzen – beispielsweise im Kontext der Pflege? Wie gestaltet sich digitale Selbstbestimmung? Gibt es noch Privatheit und Privatsphäre? Wie werden Gesundheitsdaten geschützt? Welche Macht haben marktorientierte Algorithmen – wenn nur hochgespielt wird, was alle wollen, wenn mir nur gezeigt wird, was ich vermutlich sehen will, wenn das eingespielt wird, was von anderen bezahlt wurde? Wie entsteht da Neues, wer hat die Macht, Neues einzubringen?<sup>42</sup> Hinzu tritt das gesamte Feld der Medienethik.

Spiekermann beschreibt eine an Werten orientierte Bedürfnispyramide für die digitale Welt. Diese liest sich angesichts gegenwärtiger digitaler Realitäten und Geschäftsmodelle utopisch, doch zugleich birgt sie eine Vision für eine zukunftsfähige, menschliche Gesellschaft. Die Basis dieser Wertepyramide bilden *Wissen* (u. a. Kontrolle über eigene Daten und deren Sammlung, Anonymität, Transparenz, Zugänglichkeit) und *Freiheit* (Autonomie, sparsamer Umgang mit Aufmerksamkeitsstrukturen, Abkehr von Technologiepaternalismus). Darauf bauen weitere Werte auf: *Gesundheit* (mental und körperlich), *Sicherheit und Vertrauen* (u. a. Integrität, Wahrung von Vertraulichkeit, Richtigkeit und Verfügbarkeit), *Freundschaft* (an Empathie und Wechselseitigkeit orientiert), *Würde*

<sup>40</sup> Ein Film von Hans Block und Moritz Riesewieck, <https://www.bpb.de/mediathek/273199/the-cleaners>.

<sup>41</sup> Vgl. Catrin Misselhorn: Grundfragen der Maschinenethik, Ditzingen 2018.

<sup>42</sup> Vgl. Ulshöfer (Hg.): Theologische Medienethik im digitalen Zeitalter (s. Fußnote 34).

*und Respekt* (beispielsweise Höflichkeit, Open Source).<sup>43</sup> Darüber hinaus plädiert die Wirtschaftsinformatikerin für eine „Kunst des Weglassens“<sup>44</sup> als Maßstab für ethisches Handeln: Aufseiten digitaler Geschäftsmodelle und Anbieter sei es erforderlich, Heimlichkeiten und Halbwahrheiten (z. B. über Erhebung, Verkauf und Nutzung von Daten) wegzulassen, Strukturen der Versuchung zu vermeiden (z. B. auf unnötige Datenerhebung und -speicherung zu verzichten), keinen maßlosen Gewinn anzustreben und Unausgereiftes nicht zur Nutzung auszurollen. In einer Digitalökonomie ist nicht damit zu rechnen, dass Unternehmen solche Schritte von sich aus vollziehen: Daher gilt es, Bürgerinnen und Bürger in ihrem Umgang mit Datenschutz aktiv zu begleiten und eine klare Positionierung und Regulation seitens der Gesetzgebung vorzunehmen. Diese politische Regulierung in volatilen und sich rasant entwickelnden Märkten gestaltet sich anspruchsvoll.

### 3 Religiöse und kirchliche Positionierungen

Der Umgang mit Digitalität macht neuralgische Themen sichtbar, die in Theologie und Kirche erst anfanghaft beantwortet werden. Die radikal egalitäre, nicht-hierarchische und niederschwellige Kommunikationsstruktur im Netz stellt unausweichlich die Frage nach Pluralität, nach der Positionierung zu Moderne, Demokratie und offener Gesellschaft. Zugleich unterschätzen gerade die verfassten Kirchen institutionell die eigene Position und Verantwortung in der Zivilgesellschaft. Sie sind immer noch relevante gesellschaftliche Größen, wenn es beispielsweise um ethische Fragen geht, um Strukturen des menschlichen Zusammenlebens und um die nicht ausbleibende Frage nach dem Guten und Richtigen. Kirche könnte mithelfen, Diskursorte, Räume, Ressourcen und Wertorientierungen zur Verfügung zu stellen in einem Feld, das aktuell maßgeblich von marktwirtschaftlichen Logiken geprägt ist. Soll sie sich freiwillig und erkennbar auf ihre Kernbereiche von Evangelium, Verkündigung, und Sakramentalität zurückziehen und damit theologisch im Grunde unzulässig spezialisieren? Eine Theologie der Digitalität steht in der Pflicht, die unübersichtlichen Phänomene und Praktiken der digitalen Nutzeroberflächen zu durchdringen und auf eine grundsätzliche Ebene vorzustoßen – Herausforderungen, die durch das hohe Tempo und die Volatilität von Veränderungsprozessen nicht kleiner werden.

---

<sup>43</sup> Vgl. Spiekermann, *Digitale Ethik* (s. Fußnote 2), 174. Open Source bedeutet: Software, deren Quellcode nicht geheim, sondern durch Dritte einsehbar ist sowie geändert, genutzt, modifiziert und weiterentwickelt werden kann. Erweitert wird Open Source auf die Zugänglichkeit von Wissen und Forschung (Open Access) sowie von Medien und Materialien in Bildungszusammenhängen (Open Educational Resources) angewendet.

<sup>44</sup> Vgl. ebd., 188 – 196.

Die Erfahrungen und Herausforderungen, Chancen und Risiken für kirchliches Handeln, für seelsorgliche und religiöse Praxis online gestalten sich vielfältig. Ich möchte einige Linien entlang von vier pastoralanthropologisch begründeten Dimensionen entwickeln.<sup>45</sup>

- Die Dimension „Kulturelle Diakonie“ beinhaltet das Wahrnehmen und Begleiten von Menschen in ihrem pluralen Alltag, die hoch individualisiert in unsicheren Kontexten agieren, in ihren mitunter prekären Praktiken und Gegebenheiten. Die Kirchen können für diese Dimension netzpolitische Agenden setzen im Eintreten für Schutz, Freiheit, Selbstbestimmung, Würde und Privatheit.<sup>46</sup>
- Entlang der Dimension „Seelsorge, Charismen und Berufung“ stellt sich die Herausforderung authentischer, echter Kommunikation im Netz. Auf Twitter und weit darüber hinaus wurde Anfang 2019 die Selbstpositionierung des früheren EKD-Ratsvorsitzenden Wolfgang Huber diskutiert, der sich den Grundregeln der Kommunikation (reziprok, debattenorientiert, nicht-hierarchisch) entzog und zugleich die Plattform kritisierte.<sup>47</sup> Die #digitalekirche<sup>48</sup>, deren Selbstverständnis darin besteht, die durch Digitalität veränderte Kommunikation in der Kirche zu begleiten, war darüber nicht erfreut. Ihre Charismen nutzen Menschen, die individuell religionsbezogen online kommunizieren, weil sie ihre Sicht und Erfahrung auch anderen anbieten wollen.<sup>49</sup> Meist sind es hoch religiöse Menschen, die offensiv online ihren Glauben und ihre Überzeugung kommunizieren.<sup>50</sup> Sie machen sich in Social-Media-Platt-

---

<sup>45</sup> Vgl. Pirker: Fragilitätssensible Pastoralanthropologie (s. Fußnote 38), 56 – 58.

<sup>46</sup> Vgl. Deutsche Bischofskonferenz: Virtualität und Inszenierung. Unterwegs in der digitalen Mediengesellschaft. Ein medienethisches Impulspapier 2011 (= Publizistische Kommission 35); Deutsche Bischofskonferenz: Medienbildung und Teilhabegerechtigkeit. Impulse der Publizistischen Kommission der Deutschen Bischofskonferenz zu den Herausforderungen der Digitalisierung, Bonn 2016 (= Arbeitshilfen 288); Arbeitskreis Evangelischer Unternehmer: Die digitale Revolution gestalten – eine evangelische Perspektive, Impulstext 2018, <https://www.die-digitale-revolution-gestalten.de>.

<sup>47</sup> Huber schrieb im Januar 2019 auf Twitter: „Die Kirche darf nicht denken, sie ist beständig neu, wenn sie sich digitalen Trends anschließt. Sie muss ein Ort sein, an dem sich Menschen begegnen und sich nicht durch Twittern aus dem Weg gehen“ (<https://www.evangelisch.de/blogs/confession-digitalis/154604/13-01-2019>).

<sup>48</sup> Der Hashtag wird von der EKD offiziell begleitet, vgl. <https://www.ekd.de/kirche-und-digitalisierung-33392.htm>.

<sup>49</sup> Beispielhaft subjektiv und lebendig agiert die Pastorin Josephine Teske @seligkeitsdinge\_ auf Instagram, mit einer ganz anderen Intention als Jana Highholder, die die Bekanntheit ihres EKD-geförderten YouTube-Kanals @janaglaubt auch als Sprungbrett für ihr inzwischen stark an Reichweite zulegendes Modell der „Gottes-Influencerin“ (Selbstbezeichnung) @hiighholder nutzt. Seelsorge auf sehr unterschiedlichen Kanälen betreibt der evangelische Pfarrer Jörg Niesner @wasistdermensch, der katholische Diakon Christian @diakon\_christian zeigt sein Leben, Glauben, Pflege, Seelsorge, Gebet und Familienalltag, und Miriam Fricke reflektiert mit @gedanken.alltag die berufliche Praxis als Gemeindefereferentin.

<sup>50</sup> Vgl. Tobias Faix / Tobias Künkler: Generation Lobpreis und die Zukunft der Kirche. Das Buch zur empirica Jugendstudie 2018, Neukirchen-Vluyn 2018.

formen religiös sichtbar, teilen ihre individuelle Sicht mit anderen und ermöglichen damit anderen Menschen Erzählungen und Erfahrungen mit dem Evangelium.<sup>51</sup>

- Sie setzen sich damit ein für die dritte Dimension: „Mitarbeit am Aufbau der menschlichen Gemeinschaft“ – auch im Sinne religiöser und konfessioneller Vielfalt und Begegnung.<sup>52</sup>
- Die Dimension „Transzendenter Heilsbezug“ ist für kirchliche Reflexion und Praxis grundlegend. Wird der Blick über die Welt hinaus auf Gott gerichtet? Der Einsatz für Open Source ist, wie Maria Herrmann einmal sagte, auch eine spirituelle Frage: die Quellen öffnen, sodass sie fließen können. Darin läge eine zutiefst evangeliumsge-mäße Positionierung im Kontext der Digitalität.

#### 4 Fazit

Die technische Entwicklung und ihre theologische, geisteswissenschaftliche, auch pädagogische Begleitung stehen derzeit am Scheideweg. Sowohl was hochfliegende Erwartungen als auch was düstere Prophezeiungen angeht, wird sich noch die Spreu vom Weizen trennen. Bisweilen hat man den Eindruck, dass der Diskurs jetzt bereits leerläuft, weil er sich mehr auf (filmische, ästhetische, dystopische) Projektionen als auf gesellschaftliche Realität bezieht. Und zugleich haben die in den sogenannten Sozialen Netzwerken verdeckt wirkenden Algorithmen bereits jetzt die Macht, transkontinental die Politik zu beeinflussen und nationale Stimmungen zu manipulieren. Schon jetzt zeigt sich aber, dass alte, urtheologische Fragen neue Relevanz erhalten und die Antwort auf die kantischen Fragen (Was kann ich wissen? Was soll ich tun? Was darf ich hoffen? Was ist der Mensch?) aus einer immer grundständiger an Digitalität verlorenen Gesellschaft neu an eine christliche Anthropologie gestellt werden. Im Umgang mit den vorhandenen Techniken und Kommunikationsmöglichkeiten sind mehr denn je die Einzelnen gefordert, sich nicht in falscher Weltflucht der neuen Agora zu verweigern, sondern mutig Zeugnis von einer menschenwürdigen Existenz am je eigenen, unvertretbaren Ort zu geben. Dadurch tritt eine Institution wie die Kirche als handelndes Subjekt in den Hintergrund – und muss zugleich neu entdeckt und rekonstruiert werden als Bauwerk aus lebendigen Steinen.

---

<sup>51</sup> EKD (Hg.): Kommunikation des Evangeliums in der digitalen Gesellschaft (s. Fußnote 32).

<sup>52</sup> Ein internationales Beispiel ist die marianische Gebetsgemeinschaft @manyhailmarysatatime, die auf Instagram in weniger als einem Jahr 25 000 Menschen an sich gebunden hat; vgl. Viera Pirker: Gebetsgemeinschaft heute: Katholische Praxis in den Instagram Stories, in: MERZ Medien + Erziehung 63/3 (2019), 24 – 31.