

Zweites Gebot

**Für Identitätsbildung und freie Solidarität in
digitalen Bilderwelten offen bleiben**

Zweites Gebot: „Du sollst dir kein Bildnis noch
irgendein Abbild machen ...“ (Ex 20,4)

Kapitel 2.2 aus „Freiheit digital. Die Zehn Gebote in Zeiten des digitalen
Wandels, S. 52-68, Evangelische Kirche in Deutschland, Evangelische
Verlagsanstalt GmbH, Leipzig, 2021.

2.2 Für Identitätsbildung und freie Solidarität in digitalen Bilderwelten offen bleiben

Zweites Gebot: „Du sollst dir kein Bildnis noch irgendein Abbild machen ...“ (Ex 20,4)

a) Hinführung: Digitale Bilderwelten

Das sogenannte Richter-Fenster an der Südseite des Kölner Doms besteht aus mehr als 11.000 Quadraten in 72 Farbtönen, die der Künstler Gerhard Richter mithilfe eines digitalen Zufalls-generators angeordnet hat. Das im Jahr 2007 in einer Messfeier eingeweihte Fenster wurde sehr unterschiedlich aufgenommen: Der damalige Kölner Kardinal Meisner meinte, die abstrakte Formgebung des Fensters drücke nicht den eigenen Glauben aus und gehöre eher in eine Moschee, sofern sie dem auch im Islam rezipierten Bilderverbot entspricht. Andere sahen in der Symphonie von Farben und Licht Hinweise auf die Fülle der Schöpfung und das vielgestaltige Wirken des Heiligen Geistes.

Bei Instagram werden jeden Tag rund 95 Millionen Fotos und Videos hochgeladen. Seitdem diese App¹⁰ auf den Markt kam, ist ein Industriezweig entstanden, der durch Filter und andere Bearbeitungstools hilft, das eigene Bild zu verbessern. Das Programm „Facetune“ optimiert nach mathematisch berechneten Schönheitsidealen die Gesichter. Infolgedessen lässt sich in den 2010er Jahren beobachten, wie immer mehr vereinheitlichte Gesichter auftauchen, vornehmlich von Frauen, zunehmend aber auch von Männern. Was die Bilder im Internet zeigen, wird auch im analogen Leben gewünscht und immer wieder durch plastische Chirurgie herzustellen versucht.

b) Bibelauslegung: Das Bilderverbot entsteht als religionsgeschichtliche Besonderheit Israels

Die Beziehung Gottes zu seinem Volk Israel ist einzigartig. Das Bilderverbot ist die erste und unmittelbare Konsequenz daraus: „Du sollst dir kein Bildnis (von mir) machen.“ Das hier verwendete hebräische Wort leitet sich von einem Verb ab, das Handwerkliches bedeutet: „Behauen“, „Zurechthauen“ bzw. „Schnitzen“. In der Ursprungsbedeutung geht es um das Herstellen von Skulpturen und Statuen. Das Bilderverbot bezieht dies insbesondere auf den kultischen Bereich in Israel. Ein Kultbild steht somit in scharfem Kontrast zum biblischen Gottesverständnis. In religionsgeschichtlicher Perspektive stellt das eine Besonderheit Israels dar. In den altorientalischen Kulturen, exemplarisch in Babylon, steht im Zentrum jedes Heiligtums ein Kultbild, das Betrachtende in seinen Bann zieht.

¹⁰ App: Kurzform für Applikation (Anwendung) im Sinn von Anwendungssoftware.

Nach dem, was wir historisch wissen, gab es auch in der Antike nicht die Vorstellung, eine Statue der Gottheit sei selbst diese Gottheit. Die Statue oder das Bildnis galten lediglich als Garant für die Anwesenheit der Gottheit. Doch gerade diese Garantie verwehrt das Bilderverbot. Das ist konsequent: Bindet sich Gott selbst an die von Menschen erfahrene Freiheit, kann sich derselbe Gott nicht zugleich an ein figürlich darstellbares Zeichen binden und seine Existenz sinnbildlich darin verdichten lassen. Es gibt keinen Raum für Bildnisse für Gott, die Menschen gemacht haben. Der Platz für Gott, für die alles bedingende Wirklichkeit, muss leer bleiben.

c) Das Bilderverbot sichert die Freiheit Gottes wie die menschliche Freiheit

Das Bilderverbot des zweiten Wortes schließt in einer expliziten und langen Aufzählung alle denkbaren Formen der Gottesdarstellung aus (vgl. Ex 20,4; Dtn 5,8). So wird betont: Gott und Welt sind grundsätzlich unterschieden. Kein Teil der Welt eröffnet einen unmittelbaren Zugang zu Gott. Gerade das sichert Gottes Freiheit. Der biblische Gott ist nicht zu sehen, auch nicht in einem abstrakten Farbengemälde wie im Richter-Fenster des Kölner Doms, das bestenfalls auf die Schöpfung und das Wirken Gottes verweisen kann, nicht aber unmittelbar auf ihn selbst. Der biblische Gott ist zu hören. Keines der denkbaren Darstellungsbilder kann Gott entsprechen oder Gott gar erfassen. Aber Gott spricht Menschen an und sie berichten von dieser Erfahrung. Gottes Wort wirkt. Boten tragen es weiter. Gottes Wort teilt dem Volk insbesondere Gottes Willen mit. Danach sollen Menschen freiheitlich zusammenleben. Exemplarisch verdeutlicht dies die Geschichte, in der Gott sein Volk aus Ägypten befreit und Gottes Weisung markant in den Zehn Worten zusammenfasst.

Gott hat den Menschen zu seinem Ebenbild geschaffen und befreit: Der Mensch soll dem nicht-sichtbaren Gott entsprechen. In der christlichen Tradition stellt Christus in einzigartiger Weise dieses Bild Gottes dar, er ist „das Ebenbild des unsichtbaren Gottes“ (Kol 1,15). Diese spannungsvolle Aussage markiert den besonderen Impuls der neutestamentlichen Botschaft: Gott ist unsichtbar und zugleich in Christus, dem fleischgewordenen Wort (Joh 1,14), sichtbar. Seit der antiken Christenheit haben Menschen diese Sichtbarkeit konkretisiert: Ikonenmaler haben stilisierte, figurative Christusikonen anbetend-malend geschaffen, für den Gottesdienst und für das persönliche Gebet. Eine komplexe Bildtheologie versucht diese Praxis in Abgrenzung zum Bilderverbot zu legitimieren. Dabei steht Christus als Urbild, Ikone Gottes im Zentrum. Für die Gläubigen ist es die Eröffnung einer Tür. Über die Schwelle vom Bild zum Urbild, vom *typos* zum *prototypos*, können sie mit ihren Blicken geradezu leibhaftig mit der göttlichen Wirklichkeit in Christus in Kontakt treten. Deshalb gebührt den Ikonen in den Ostkirchen eine besondere Verehrung. In den Westkirchen dienen sie vor allem pädagogisch als Lehrmittel, um die Gläubigen über das Wirken Christi zu orientieren. Die überbordende, drängende religiöse Bilderkultur des Spätmittelalters hat Christus an den Rand gedrängt. Das haben die Reformatoren scharf verurteilt. Die reformierte Tradition griff auf das alttestamentliche Bilderverbot zurück und verwarf figürliche Darstellungen völlig. Bis heute markiert das einen Unterschied in den christlichen, auch in den evangelischen Kirchen.

Gemeinsam ist allen christlichen Traditionen die Auffassung: Gott ist im Bild nicht verfügbar und das Bild Gottes auf Erden kann und soll letztlich nur der Mensch selbst darstellen. Der Bestimmung zum Ebenbild Gottes zu entsprechen – dieser

Prozess lässt sich im wörtlichen Sinn des Wortes als „Bildung“ beschreiben. Der Dichter Johann Gottfried Herder hat das Bild Gottes verglichen mit der Struktur eines Marmorblocks, die den Künstler zu einer bestimmten Formgebung anleitet. Das Bild Gottes ist in jedem Menschen angelegt und soll sich mit Unterstützung von Lehre, historischer Erfahrung und unter dem Wirken des göttlichen Geistes in jedem Menschen ausbilden. Bildung zielt somit auf die Personwerdung aller Einzelnen, auf „Förderung und Entfaltung als ‚ganzer Mensch‘“, sie beinhaltet nicht zuletzt eine Werteorientierung und die Ermöglichung zu einem „Handeln im Horizont sinnstiftender Lebensdeutungen“¹¹. Bildung ist in der Konsequenz des Bilderverbots als umfassende Menschenbildung zu verstehen. Als solche befähigt Bildung Menschen, ihre Freiheit recht zu gebrauchen.

In dieser Perspektive sind die vielen „Menschenbilder“, in denen sich der Mensch spiegelt, denen er nacheifert oder mit denen er sich selbst rechtfertigen will, radikal zu kritisieren. Weil und indem Gott seine Freiheit sichert und zugleich für die Freiheit seines Volkes eintritt, soll der Mensch vor allen Bildern geschützt werden, die ihn versklaven – Idealen, Leistungsanforderungen, Optimierungszwängen. Solche Bilder schränken die Freiheit des Menschen ein. Sie sind allzu oft lieblos. Bertolt Brecht hat dies prägnant auf den Punkt gebracht: Auf die Frage an Herrn K., was er tut, wenn er jemanden liebe, antwortet dieser: Ich mache mir ein Bild, einen Entwurf von ihm und Sorge, „dass er ihm ähnlich wird“. – „Wer? Der Entwurf?“ – „Nein“, sagte Herr K., „der Mensch.“¹²

11 Kirchenamt der EKD, Maße des Menschlichen. Evangelische Perspektiven zur Bildung in der Wissens- und Lerngesellschaft. Eine Denkschrift des Rates der Evangelischen Kirche in Deutschland, 2003, 89 f.

12 Bertolt Brecht, Kalendergeschichten, 1953, 106.

d) Die biblische Erzählung vom Goldenen Kalb spiegelt die Prägnanz des Bilderverbots

Das Bilderverbot schützt vor dem, was den befreienden Glauben gefährdet. Von einer solchen Gefährdung erzählt eine Geschichte, die im Alten Testament gleich auf den Auszug aus Ägypten folgt. Die Erzählung geht so: Mose stieg allein auf den Berg Sinai und blieb dort recht lange, weil er von Gott die Tafeln mit den Zehn Worten erhielt. Währenddessen wurde das Volk von einer tiefen Ungewissheit erfasst und „sammelte sich gegen Aaron“ (Ex 32,1), den Priester. Das Volk forderte von Aaron die Inszenierung einer „sichtbaren“ Gottheit. Die Unsichtbarkeit Gottes und das zeitweilige Verschwinden des Moses ließen eine Leere entstehen, die man nicht aushalten konnte und die unmittelbar gefüllt werden musste. Dabei ging es nicht um die Schaffung einer „anderen Gottheit“. Vielmehr sollte der Gott des Auszugs aus Ägypten anschaulich dargestellt werden. Insofern war es weniger ein Abfall, sondern mehr ein Verrat an dem befreienden Gott. Ein Verrat deshalb, weil das Goldene Kalb letztlich für einen Rückfall in überkommenes Denken stand.

Der Priester Aaron erfüllte den Wunsch des Volkes. Er organisierte sogleich die Inszenierung der sichtbaren Gottheit. Er ließ sich allen Goldschmuck bringen – dies war seinerzeit eine Art „Sparbuch“ und diente als Wertaufbewahrungsmittel – und bildete das gegossene Kalb. Der junge Stier oder das Kalb war ein Ausdruck für Jugendlichkeit, Kraft und Stärke, es symbolisierte Urkraft und Potenz. Das Kalb selbst darf man sich nicht als Abbildung Gottes vorstellen. Die Gottheit wurde vielmehr auf dem Kalb stehend und reitend imaginiert, das Bild des Kalbes hat insofern eher einen Verweischarakter. „Das sind deine Götter, Israel, die dich aus Ägyptenland geführt haben!“ (Ex 32,4),

so meinte sich das Volk seines Gottes und damit auch seiner eigenen Identität versichern zu können.

Allerdings bedeutete dies eine Verwechslung. Man betete nun das an, was man in Ägypten als Ausdruck von Macht und Stärke kennengelernt hatte. Das Goldene Kalb wird in dieser Erzählung zu einer Karikatur des befreienden Gottes. Nach der Fertigstellung des Stierbildes baute Aaron einen Altar und kündigte ein Fest an, das Fest des Tanzes um das Goldene Kalb, welches die Ästhetisierung des religiösen Wunschbildes nach einem anschaulichen, verfügbaren Gott zum Ausdruck brachte. Ein Fest, um die eigene Stärke zu feiern.

Als in der weiteren Erzählung JHWH Mose auf das Treiben des Volkes aufmerksam machte, geriet dieser in Zorn und zerbrach die beiden Tafeln des Gesetzes (Ex 32,19). Der Wille des Gottes JHWH lag nun buchstäblich in Scherben, die Feier des Goldenen Kalbes verdrängte den Willen Gottes, der die Befreiung des Volkes bewahren sollte. Das sichtbare Symbol von Stärke und Macht sowie die weltflüchtige Ekstase standen gegen die Bewährung der Freiheit im Alltag.

Aarons Rechtfertigung gegenüber Mose klingt banal: Es war der Wille des Volkes. Das Volk erschuf sich seine Religion: „Opium des Volkes“ (Karl Marx). „Und ich warf es (das Gold) ins Feuer, daraus ist das Kalb geworden“ (Ex 32,24). Das Kalb, von ihm selbst gestaltet (vgl. Ex 32,4), soll nun gleichsam wie von unsichtbarer Hand geschaffen worden sein, als hätten anonyme Mächte das Volk und ihn getrieben. Die Erzählung vom Goldenen Kalb zeigt anschaulich und exemplarisch, welche Funktion „Religion“ und insbesondere die „Sakralisierung“ von idealisierten menschlichen Wunsch- und Selbstbildern erfüllen kann. Sie zeigt auch,

wie sich Religion im Wechselspiel von solchen Wunschbildern und priesterlichem Handeln entwickeln kann. Indem das Goldene Kalb an die Stelle des unsichtbaren Gottes, die machtvolle, überwältigende Inszenierung an die Stelle der Ethik getreten ist, wird der befreiende Gott des Exodus verraten.

e) Bild-Inszenierungen können überwältigen in den Welten des Digitalen

Die Bilderwelten des Digitalen sind allgegenwärtig, einschließlich der Logos von Internetunternehmen, Emojis und anderer graphischer Darstellungen. Prägnante Inszenierungen von Macht, Größe und Schönheit wie auch abschreckende Darstellungen nehmen den Blick gefangen und dominieren die Aufmerksamkeit.

Eindrückliche und zugleich alltägliche Beispiele hierzu finden sich vor allem in Werbebotschaften, die im Netz omnipräsent sind. Dabei werden auch religiöse Elemente für quasi-kultische Präsentationen von Waren benutzt. Das dient dazu, eine religiöse Aura zu schaffen und so die Attraktivität von Produkten zu erhöhen. Die auf diese Weise als Idole inszenierten Waren fungieren wie religiöse Götter. Ihr Konsum verheißt Glück, Erfolg, Macht oder Selbstfindung. Die Welt der Werbung lässt sich als ein „Polytheismus der Marken“ (Norbert Bolz 2008) bestimmen, und jeder „Gott“ fordert hier seine Anbetung ein.

Werbende inszenieren Waren als Kultgegenstände. Das passiert insbesondere im Bereich von so genannten „Lifestyle-Produkten“. Je nach Generation und Milieu gehören elektronische Güter, nicht zuletzt der gesamte IT-Bereich dazu. Werbung verbindet mit diesen Produkten die Versprechen von Erfolg, Aktivität,

Dynamik, Kraft und Attraktivität. Diese Versprechen bringen ähnliche Grundhaltungen zum Ausdruck, wie sie ein junger Stier in der Antike symbolisiert hat. Dabei gehen Menschen heute – speziell in der Werbung – mit religiösen Traditionen häufig spielerisch um, wie es etwa der angebissene Apfel als Logo von Apple deutlich macht. In biblischer Perspektive hat das Essen der Frucht des Baumes der Erkenntnis den Menschen in dramatischer Weise die Augen geöffnet: Sie wissen nun, was gut und böse ist (vgl. Gen 3,2), sie sollen ihres „Bruders Hüter“ (Gen 4,9) sein und sich vor Gott dafür verantworten.

Versuche einer weihevollen Sakralisierung von Hightech-Produkten gleichen demgegenüber einem Tanz um das Goldene Kalb. Die Feier von Erfolg, Kraft und Stärke, die Fixierung auf die Angebote der Warenwelt lassen Menschen ihre soziale Verantwortlichkeit vergessen. Der Tanz um das Goldene Kalb entzückt in eine Scheinwelt. Wenn Erfolg und die entsprechenden Statussymbole geradezu religiös verklärt und gefeiert werden, bleiben die Verlierer wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Entwicklungen schnell auf der Strecke. Sie fühlen sich in letzter Konsequenz selbst an ihrem Elend schuldig oder versuchen, die Symbole von Erfolg und Stärke zu kopieren, in den sozialen Medien ebenso wie im „real life“.

f) Digitale Selbstinszenierungen zwischen spielerischer Vielfalt und zwanghafter Festlegung

Die Sängerin Dolly Parton hat an einer weltweit diskutierten Foto-Challenge teilgenommen und dabei die Versuche der Selbstdarstellung in Social-Media-Kanälen spielerisch ironisiert: Sie veröffentlichte auf vier verschiedenen Social-Media-Kanälen vier verschiedene Bilder von sich – und zwar in der

medial und sozial gewünschten Version der jeweiligen Plattform. So war sie bei LinkedIn in seriöser Businesskleidung, auf Facebook im Alltagslook, bei Instagram in Festkleidung und bei der Dating-App Tinder im sexy Outfit zu sehen. Ganz nach dem Motto: Ich bin die Person, die ihr jeweils erwartet und sehen wollt. Dem Beispiel folgten nicht nur Tausende Stars; es gab auch eine große Diskussion um die Fragen der Identität und der Selbstinszenierungen, wie sie im zehnten Gebot unter dem Aspekt der Suche nach Anerkennung noch einmal aufgenommen werden. Wer möchte ich in der digitalen Welt sein? Was treibt mich dabei an? Was möchte ich mitteilen?

In der digitalen Welt gibt es immer mehr Möglichkeiten, sich darzustellen. Deshalb wird diese Frage nach Formen der Selbstinszenierung in der digitalen Welt immer bedeutender. Durch den digitalen Wandel ergeben sich für wechselseitige Kommunikation in öffentlichen Foren neue Möglichkeiten: Menschen können digital interagieren, kommentieren oder diskutieren. Darin zeigt sich eine interaktive und partizipative Praxis.

Die Eröffnung „virtueller Realitäten“ ist dabei keine Erfindung der digitalen Technologie. Das beweist die Vielfalt utopischer Literatur, von Märchen, Fantasy-Literatur oder etwa von Science-Fiction-Filmen. Alle diese Medien lassen die Leserin oder den Zuschauer in „fremde Welten“ einsteigen und darin leben. Digitale Technologien vervielfältigen deren Anzahl und Formen und erleichtern den Zugang zu virtueller Realität. Vor allem geben sie den rezipierenden Personen mehr Möglichkeiten, aktiv in diese Welten einzugreifen. Bei der sogenannten erweiterten Realität (*augmented reality*, AR) geht es meist darum, dass in (Echtzeit-)Videos oder Bildern Textbausteine, Übersetzungen oder virtuelle Elemente eingeblendet werden, zum



Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR)

Die „erweiterte“ Realität beschreibt Formen einer computergestützten Wahrnehmung und zugleich Darstellung der Wirklichkeit, welche die reale Welt um digitale Inhalte erweitert. Solche Verfahren finden in der Arbeitswelt vielfache Anwendungen, indem z. B. durch digitale Brillen, die mit Sensoren verknüpft sind, bestimmte Bereiche der Wirklichkeit, die nur unter Gefahr oder gar nicht für den Menschen einsehbar sind, wahrgenommen und ggf. bearbeitet werden können. Demgegenüber bezeichnet die „virtuelle“ Realität die Darstellung und zugleich ermöglichte Wahrnehmung einer vollkommen simulierten, computer-generierten Wirklichkeit in Echtzeit. Dadurch entstehen, etwa in komplex angelegten Computerspielen, Formen künstlicher Welten, in die sich der oder die Nutzende mit der entsprechenden technischen Ausrüstung hineinversetzen und in diesen Welten selbst aktiv werden kann.

Beispiel in der sogenannten Googlebrille oder auf dem Smartphone. Hier verschmilzt der digitale mit dem nicht-medialen Wahrnehmungsraum.

Betreibende eines digitalen Mediums erweiterter Realität können das Nutzungsverhalten komplett kontrollieren und nachvollziehen. Das erforderte eine neue Art von Datenschutz. Allen Nutzenden kann jeweils eine personenspezifische Datenidentität zugeordnet werden. Das legt jede Person auf genau das „Bild“ fest, das die Datenverarbeitung von ihm oder ihr erzeugt hat. Es obliegt nun den jeweiligen Nutzenden, erstens zwischen der eigenen Identitätswahrnehmung und der Identitätszuschreibung durch die Datenverarbeitung zu unterscheiden und zweitens durch die Einwilligung oder Nicht-Einwilligung in die Datenerfassung Einfluss auf die Identitätskonstruktion zu nehmen. Dies ist allerdings nur sehr eingeschränkt möglich: Erstens haben Anwendende bislang keinen vollständigen Zugang zu den eigenen Daten und Datenströmen und durchblicken die

Systeme meist nicht. Zudem üben Algorithmen und die Persistenz (z.B. die Langlebigkeit von Identitätsprofilen in sozialen Netzwerken, auch über den Tod der Person hinaus) digitaler Identitäten einen nicht zu unterschätzenden Einfluss aus und wirken über die Wahrnehmungen der Person auf die eigene personale Identitätsbildung zurück. Soll die Datensouveränität der Nutzenden gewahrt bleiben, müssen sie besser als bisher ihre digitale Identität selbst verwalten können. Dafür sind freiwillige Maßnahmen der datenverarbeitenden Unternehmen und Organisationen genauso nötig wie gesetzliche Regulierungen.

Virtuelle Realität (*virtual reality*, VR) meint im Kontext digitaler Technologie einen technisch generierten Raum, der in Echtzeit eine eigene konstruierte Wirklichkeit erfahren lässt. Darin können zum Beispiel zeitliche und räumliche Distanzen ihre Bedeutung verlieren. Dies setzt in der Regel die Verwendung von 3D-Brillen, -Helmen und oft auch Datenhandschuhen voraus, wie es – neben bestimmten Erwerbsarbeitsbereichen – vor allem in digitalen Spielen („World of Warcraft“ oder „Second Life“) und dem Entertainment (3D-Kino und -TV) üblich ist.

Einen Avatar zu erschaffen, fordert die Identitätsbildung besonders heraus. Über einen Avatar soll die eigene oder eine erdachte Identität in einer virtuellen Welt erfahrbar werden. Lässt man sich auf virtuelle Realitäten ein, kann das Management der eigenen Realität anspruchsvoll werden – ähnlich wie bei Rollenspielen in analogen Settings, etwa im Theater. In Freiheit genutzt, können VR-Medien eine wertvolle Funktion in Bildungsprozessen einnehmen oder auch eine hohe Bedeutung für Entspannung und Unterhaltung haben. Allerdings können bei VR-Spielen auch Phänomene eines Online-Suchtverhaltens auftreten. Wer in virtuelle Realitäten eintaucht, kann sich leicht selbstwirksam

fühlen, ohne es wirklich zu sein. Das gilt insbesondere, wenn die virtuelle Realität z.B. mit der Ausübung von virtueller Gewalt oder mit Phantasmen von Unbesiegbarkeit und Unsterblichkeit verbunden ist und so die Festlegung auf ein Selbstbild befördert, das letztlich weder in der körperlichen noch der virtuellen Welt realistisch ist. Wenn Menschen, die unter einem mangelnden Selbstbewusstsein oder auch Isolationsgefühlen leiden, solche Erfahrungen von hoher Selbstwirksamkeit in virtuellen Räumen machen, können diese kurzzeitig entlasten, aber ohne Begleitung langfristig zu Abhängigkeiten oder gar Störungen führen.

Die genannten Freiheitsgewinne gehören ohne Zweifel zu den Chancen der Selbstkonstruktion im digitalen Raum. Zu den Risiken zählt es, ins Kreisen zu geraten um ein Goldenes Kalb der optimierten virtuellen Identität. In diesem Kreisen verlieren Menschen das reale Selbst und die realen Anderen mit ihren Nöten, aber auch ihren entlastenden Unvollkommenheiten aus dem Blick. Dies kann in eine digitale Form dessen führen, was Martin Luther – noch lange vor digitaler Medialisierung – als Selbstverkrümmung kennzeichnete: in eine letztlich zerstörerische Egozentrik. Dabei setzen Menschen das Bild des perfekten Selbst an die Stelle Gottes und verhindern damit auch die Gemeinschaft mit den Nächsten.

Digitale Medien zu nutzen wirkt also auf unterschiedlichen Ebenen auf Identitätsbildungsprozesse: Digitale Medien haben eine soziale Funktion und ermöglichen neue Beziehungsformen. Mit digitalen Medien können Menschen adressatenorientiert oder öffentlich Informationen, Bilder, Filme, Symbole oder Texte teilen, solche Daten erhalten und beobachten, Menschen jenseits der bisherigen Begegnungsräume kennenlernen, an Kommunikationsprozessen teilhaben, sich mit anderen Menschen verab-

reden, aushandeln oder spielen, die bislang bekannt oder unbekannt waren, die man als Nachbarinnen und Nachbarn kennt oder die auf der anderen Seite des Globus leben. Dabei formen soziale Medien unter anderem neue Praktiken der Selbstpräsentation, des Rollenverhaltens, des Feedbacks, der Vernetzung, der Inklusion und der Exklusion anderer. Jede digitale Kommunikation formt Identität und Beziehungsqualität zugleich, sie ist somit immer Diskursraum und Identitätsmaschine. Kommunikation mittels digitaler Vernetzung steht niemals still, weil sie nicht mehr auf bestimmte räumliche oder soziale Situationen begrenzt ist, sondern dank mobiler Endgeräte immer und überall stattfindet. Umso wichtiger sind Bildungsprozesse, welche die Nutzenden befähigen, lebensförderliche Beziehungsformen zu wählen. Lebensförderlich sind solche Beziehungsformen, die auch einen verantwortlichen Umgang mit eigenen Wahrnehmungen fördern und zu sozialen Praktiken beitragen, die sowohl der eigenen Identitätsbildung wie einer solidarischen Gemeinschaftsbildung dienen.

Kommunikative Freiheit bedeutet in evangelischer Perspektive, dass Identitätsbildung und Solidarität zugleich verwirklicht werden, Solidarität mit den Menschen, denen man ein Nächster oder eine Nächste ist. Eine solche Freiheit gründet darin, dass Gott Menschen unbedingt anerkennt. Diese geschenkte Freiheit entlastet von der Macht gesellschaftlicher Normen gelingenden Lebens, Perfektionsansprüchen und den daraus folgenden Formen eines zwanghaften Selbstmanagements. Für die Identitätsbildung bedeutet dies, dass Menschen der Vergangenheit mit Dank und Trauer begegnen können, dass Zukunft sowohl Neugier und Gestaltungskraft weckt als auch Sehnsucht und Hoffnung und dass Menschen in der Gegenwart ihre Mitmenschen mit Respekt und Achtung wahrnehmen und ihnen in Nächstenliebe begegnen können.

g) Identitätsstärkung und neue Solidarität durch prägnante Formen der Verkündigung: Aufgaben für Kirche und Diakonie

Die Autoren der biblischen Schriften haben Menschen- und Gemeinschaftsbilder erzählt. Vor dem Hintergrund der potenziellen Zwänge und Gefährdungen menschlicher Freiheit in den erweiterten und virtuellen Realitäten haben diese Bilder eine entlastende Funktion: Gott erkennt Menschen unbedingt an. Das schafft Freiheit vom Zwang stereotyper Idealbilder und Freiheit, sich offen in soziale Beziehungen einzubringen, diese in Nächstenliebe zu gestalten und darin Identität zu suchen (z.B. Röm 3 und 12). In Zeiten der zunehmenden Mediatisierung von Beziehungen ist die Aufgabe von Kirche und Diakonie, die Rechtfertigungsbotschaft von der unbedingten Anerkennung durch Gott erfahrbar werden zu lassen, in der Wortverkündigung wie in der diakonischen Zuwendung – auch und gerade in digitalen Medien. Es gilt, andere und sich selbst nicht mit messendem, bewertendem, priorisierendem Blick wahrzunehmen, auch wenn technische Funktionen (Liken, Messung der Follower etc.) dies nahelegen. In diesem Sinn kann die Rechtfertigungsbotschaft als Resilienzfaktor gesehen werden: Sie schafft Resilienz gegenüber vermeintlichen und gesellschaftlich vielfach geteilten Erwartungen nach Selbstoptimierung. Bildungsprozesse in der Kinder- und Jugendarbeit wie auch in der Familien- und Erwachsenenbildung können solche Resilienz Erfahrungen unterstützen, indem sie aufklären: über den heimlichen Aufforderungscharakter digitaler Medien sowie über emotionalisierende Effekte in den Social Media. Hierzu gehört auch, einen souveränen, verantwortlichen Umgang mit den eigenen Daten und den daraus gewonnenen digitalen Identitäten einzuüben.

Das biblische Ethos grenzt sich ab von jeder Form, Erfolg, Macht oder Schönheit zu verklären. Das biblische Ethos ist zutiefst davon bestimmt, dass die Armen zu ihrem Recht kommen. Gott selbst identifiziert sich mit den Armen und Niedrigen und kann in ihnen gefunden werden (vgl. Mt 25,31 ff.). Das bewahrt letztlich die Freiheit aller. Mose zerbrach der Erzählung nach die Tafeln des Dekalogs angesichts des Goldenen Kalbs. Das markiert pointiert den Gegensatz von Sakralisierungen profaner Symbole des Erfolgs einerseits und dem Ethos der göttlichen Gebote andererseits. Es geht darum, sich nicht länger an den verzaubernden, bildhaft-kultischen Inszenierungen auszurichten und sich an dem Willen Gottes zu orientieren, wie Mose ihn proklamiert und Jesus in autoritativer und aktualisierender Weise interpretiert hat (vgl. Mt 5,17 ff.).

Daher bedeutet es für die Kirche eine besondere Herausforderung, sich angemessen in den digitalen Welten der Bilder, Inszenierungen und Events zu präsentieren. Wie können Menschen christlichen Glaubens und Kirche in einer solchen Welt mit der eigenen Botschaft präsent und erkennbar sein, Aufmerksamkeit auf sich ziehen, ohne sich an die Mechanismen des Goldenen Kalbes anzupassen?

Ein radikaler Verzicht auf jede Art von Bildgebrauch, Inszenierungen und Events wäre eine problematische Alternative. Auch die Exoduserzählung verzichtet nicht auf Inszenierungen: Mose zerbricht die Tafeln der Gebote, Mose zerstört das Goldene Kalb, die Geschichte von der Neubildung der Tafeln und schließlich ihre Aufbewahrung in der Bundeslade – all das sind auch Inszenierungen, allerdings „Gegen-Inszenierungen“ zur Logik des Goldenen Kalbes. Es geht nicht darum, die vorfind-

liche Wirklichkeit und die Wünsche des Volkes zu erklären, nicht darum, vordergründige Bilder von Macht und Erfolg zu bestätigen und zu sanktionieren.

Stattdessen werden die Worte des Gotteswillens inszeniert, wobei jedoch keine Bilder, sondern eben Worte präsentiert werden: das Zehnwort. Die Macht der verführerischen Bilder und ihrer Festlegungen sind und bleiben problematisch, weil sie eine Eigendynamik entwickeln und das Denken zu beherrschen trachten. Demgegenüber ist im Handeln der Kirche das Wort und dessen Präsentation zentral: Das Wort ist immer an ein Gegenüber adressiert. Worte suchen nach Verständigung, sie sind auf Deutungen und Dialoge angewiesen.

Auch Bilder können diese Funktion erfüllen. Das Richterfenster im Kölner Dom lässt sich als ein Beispiel dafür verstehen. Problematisch sind Bilder, die verführen und magisch oder überwältigend wirken sollen, wie es viele Bildinszenierungen – nicht nur, aber auch in den sozialen Medien – tun. Der Gott der Bibel steht im Gegensatz zu solchen Macht-Inszenierungen, Gott entzieht sich jeder Verfügbarkeit. Gott führt Menschen in die Freiheit und ruft sie dazu auf, diese Freiheit zu bewähren, indem sie sich an Gottes Willen orientieren. Der Wille Gottes, in Zehn Worte gefasst, bildet die Grundlage eines freien und solidarischen Zusammenlebens. Christenmenschen orientieren sich an diesem Willen Gottes, wie ihn in besonderer Weise Jesus unter Bezugnahme auf die Zehn Worte interpretiert und vorgelebt hat. In diesem Sinn nehmen sie den Nächsten und seine Bedürfnisse in den Blick und engagieren sich für ein freiheitliches und solidarisches Miteinander.