

Mensch 4.0?

Konvergenzen, Kontroversen und Horizonte einer interdisziplinären Medienanthropologie in theologischer Absicht

Frederike van Oorschot und Simon Haug

Die vorliegenden Überlegungen bündeln nicht nur die hier schriftlich vorliegenden Beiträge, sondern bilden zugleich den Abschluss des im Hintergrund stehenden dreijährigen Konsultationsprozesses und seiner vielfältigen Debatten.

Versucht werden soll im Folgenden zum einen ein Rückblick: Dazu werden die Ergebnisse der einzelnen Beiträge zusammengeführt, um die im Konsultationsprozess erreichten Verständigungen herauszuarbeiten. Dieser Darstellung liegt eine Thesenreihe zu Grunde, die während des Konsultationsprozesses von den Mitgliedern der Steuerungsgruppe (Prof. Dr. Michael Moxter, Prof. Dr. Jürgen van Oorschot, PD Dr. Lars Allolio-Näcke und PD Dr. Frederike van Oorschot) kontinuierlich verfasst, in den Konsultationstreffen zur Diskussion gestellt und weiterentwickelt wurde.¹ Dieses Fazit möchte zusätzlich zu der Thesenreihe zentrale Erträge und offene Fragen des Konsultationsprozesses bündeln.

Aus den offenen Fragen ergibt sich zum anderen die Notwendigkeit, Kontroversen und verschiedene Perspektiven innerhalb der Beiträge, aber auch

1 Anschließend an die sechs Konsultationstreffen entstanden 33 Diskussionsthesen zu den Themenfeldern ›Anthropologie – Medienanthropologie – Medientheologie‹, ›Neue Medien?‹, ›Wirklichkeit, Realität, Virtualität‹, ›Raum‹, ›Zeit‹, ›Subjektivität und Intersubjektivität‹, ›Leiblichkeit, Verkörperung und Emotion‹ und ›Anthropologie‹. Die Thesenreihe findet sich als Anhang 1 in diesem Band.

der Thesenreihe und des Konsultationsprozesses insgesamt zu erörtern. Wo wurde Verständigung erreicht, wo besteht weiterer Diskussionsbedarf zur Profilierung der Positionen und wo bleiben grundlegende Differenzen in den Wirklichkeitserfahrungen bestehen?

Der abschließende Ausblick skizziert offene Perspektiven und Fragestellungen. Aus den Beiträgen und der Thesenreihe werden relevante Themenfelder und Forschungsperspektiven für zukünftige Projekte eruiert.

1 Rückblick

1.1 Anthropologie, Medienanthropologie und Medientheologie

Bewegt man sich im thematischen Zusammenhang von *Anthropologie*, *Medienanthropologie* und *Medientheologie* (Thesen 1–3), stellt man sich in eine lange Tradition der Anthropologien.² Das Unterfangen einer Medienanthropologie 4.0 versteht sich darin in Kontinuität zu bisherigen philosophisch orientierten historischen Anthropologien – auch in der Theologie. Die historische Orientierung verhindert ahistorische Essentialismen und nimmt gerade dadurch die historischen Transformationen medialer Bedingungen ernst. Entsprechend wurde der in den Beiträgen verhandelte Medienwandel in seinen historischen Bezügen und Zusammenhängen bearbeitet. Die nötige Fokussierung im thematischen Zusammenhang von Anthropologie, Medienanthropologie und Medientheologie ergab sich aus dem Bezug auf theologische Denkfiguren, religiöse Praktiken und damit verbundenen kirchlichen Handlungsfelder: Für diese sind diejenigen Fragestellungen von besonderer Relevanz, in denen sich Digitalisierungsprozesse auf das Selbst- und Weltverständnis, das Wahrnehmungsbewusstsein sowie die Verkörperungstechniken und -praktiken religiösen Sinns auswirken.

1.2 (Neue) Medien

Eine der Leitfragen der Arbeit bildete die Frage, ob die durch die ›neuen Medien‹ einhergehenden Veränderungen medientheoretisch wie -anthropologisch im Rahmen einer Disruptions- oder einer Kontinuitätsthese zu interpretieren und zu bewerten sind – bzw. ob und wie in einem Paradigma der Transformation beiden Momenten Rechnung getragen werden kann. Einige

2 Zum Forschungsdiskurs vgl. die Hinweise in der Einleitung des Bandes.

Leitbeobachtungen zur Beschreibung der (*Neuen*) Medien im 4.0 (Thesen 4–9) ließen sich bereits zu Beginn gemeinsam formulieren:

Erstens hat sich das Ikonische heute plurisensual erweitert: Dem *zoon logon echon* ging der Mensch als Bildnutzer, als *homo pingens* voraus. Auch heute suchen Menschen nach bewohnbaren Textwelten, zugleich sind jedoch begehbare Bildwelten und -höhlen entstanden. Deshalb tritt neben das zweidimensionale Bild und die dreidimensionale Skulptur der mehrdimensionale digitale Bildraum. Als neue Leitmedien (im Sinne Jochen Hörischs als Medien, an denen man nur um den Preis des Ausschlusses von gesellschaftlicher Kommunikation nicht teilnehmen kann)³ verändert Digitalisierung die Realität der Bilder und Worte, in denen und durch die man mit anderen interagieren kann.

Zweitens treten Paradoxien des Menschseins und der sozialen Kommunikation in den neuen Medien stärker hervor – es kommt gleichzeitig zu Entgrenzung und Vereinheitlichung, zum Gewinn erweiterter Dimensionen der Wirklichkeit jenseits des physikalistischen Paradigmas, aber auch zu einer erneuten Bekräftigung ökonomischer Bedürfnisproduktion: Der bei den Nutzer*innen erkennbaren Vereinheitlichungs- und Entgrenzungserfahrung liegt auf Anbieter*innenseite die Steigerung von Kontrolle und Gewinnmaximierung durch Datenakkumulation und -verwertung zu Grunde.

Drittens sind Medien nicht länger nur Körperextensionen, sondern dehnen und überdehnen Wirklichkeitswahrnehmung und so auch soziale Kommunikation. Man kann im Anschluss an Engell von einer medial vermittelten sensuellen Extension der Wahrnehmung sprechen:⁴ Medien machen sichtbar, was unterhalb der Sinnenschwelle liegt. Zugleich erhöhen digitale Medien das ›Rauschen‹ in der Übertragung (Hörisch).⁵ Das Verhältnis von Körperlichkeit und Realitätserfahrungen muss daher neu ausgelotet werden. Die Beiträge in Teil III dieses Bandes stellten sich dieser Aufgabe.

Diese Überdehnung führt viertens zu einer Dekontextualisierung der physischen Realität und zugleich zu Prozessen ihrer Rekontextualisierung in virtuellen Realitäten im Sinne einer Komposition der Wirklichkeit (*instant composing*, Engell):⁶ Ich muss nicht mehr unbedingt zur Kirche fahren, um am Gottesdienst teilzunehmen; nicht mehr auf Partys gehen, um eine*n Partner*in zu finden; nicht mehr Geld bei mir tragen, um etwas kaufen zu können; nicht mehr vor Ort sein, um teilnehmen zu können. Online-Gottesdienste, Dating-Apps und virtuelle Bezahlleistungen ermöglichen reale Veränderungen durch Virtualisierung von Kontexten. Die Komposition von Wirklichkei-

3 Das von Hörisch gehaltene Einführungsreferat ist leider nicht im Band enthalten.

4 Vgl. den Beitrag von Engell in diesem Band.

5 Das von Hörisch gehaltene Einführungsreferat ist leider nicht im Band enthalten.

6 Vgl. den Beitrag von Engell in diesem Band.

ten verändert dabei sowohl die Erfahrung von Raum als auch von Zeit.⁷ Zum einen ermöglichen digitale Medien reale Interaktionen zwischen Abwesenden, was eine Veränderung von Raumkonstellationen und -erfahrungen mit sich bringt. Medientheoretisch wird die Frage nach der Präsenz und Abwesenheit desjenigen, was die Medien vermitteln, relevant. Digitale Medien verdichten die Verhältnisse zwischen Gegenwart und Abwesenheit. Theologisch ist die Frage nach der Gegenwart Christi in der Abendmahlsfeier ein medientheoretischer Nukleus in Verschränkung von lokalen und temporalen Dimensionen.⁸ Die temporale Überdehnung der Zeit zeigt sich exemplarisch an der Zeitlupe und dem *instant replay* als televisueller Praxis.⁹

Digitale Medien konstituieren fünftens eine komplexe Architektur von Kommunikationsräumen. In ihnen ermöglichen sie auch eine Verweigerung der Kommunikation. Sozialität kommt daher in neuen Formen in der Spannung zwischen Vernetzung und Entnetzung sowie in komplexen Wechselwirkungen zwischen Individuum und Gemeinschaft als Thema der Anthropologie in den Blick.¹⁰

Soziale Netzwerke eröffnen sechstens neue Möglichkeitsräume für Identitätsbildung und Arbeit am Selbst (selfies, homepage, instagram, digitale Bildbearbeitung).¹¹ Allerdings besteht eine starke Tendenz der Normierung (Konformisierung) durch technische Funktionen wie die algorithmische Aufmerksamkeitszuschreibung, die den Prozess der Identitätsbildung beeinflussen. Gleichzeitig ist unter den Bedingungen von 4.0 eine Demokratisierung medialer Praktiken als neue Selbsttechniken wahrzunehmen (im Gegensatz zu Skulpturen in der Antike), was weitere Fragen im Blick auf Identitätsbildung freisetzt.

1.3 Wirklichkeit, Realität und Virtualität

Diese Beschreibungen der Kennzeichen des ›4.0‹ führen zu der Frage, ob und wie das Verhältnis von Wirklichkeit, Realität und Virtualität angesichts dieser Entwicklungen weiterer Differenzierung bedarf (Thesen 10–15).¹² Festzuhalten sind zunächst Transformationen der Unterscheidung von Realem und Virtuellem. In der Mediengeschichte sind beide – graduell unterschieden –

7 Vgl. die Beiträge in Teil II dieses Bandes.

8 Vgl. die Beiträge von Leppin und Moxter (Realpräsenz) in diesem Band.

9 Vgl. den Beitrag von Engell in diesem Band.

10 Vgl. die Beiträge in Teil III dieses Bandes.

11 Vgl. den Beitrag von Allolio-Näcke in diesem Band.

12 Im Kontext des Bandes leistet dies der Beitrag von Moxter (Realitäten).

miteinander verbunden: der bewegliche Unterschied, die Plastizität der Unterscheidung war bereits in anderen Medien erkennbar (Roman und Film, in Unbestimmtheitsstellen für Fantasie, Imaginatives und Imaginäres). Das mahnt, den Begriff des Realen nicht physikalistisch engzuführen, sondern durch den des Wirklichen zu kontrastieren, insofern bereits die Fantasie oder imaginäre Identifizierung am Werk sind. Wirklichkeit ist als Grenzwert von Konstruktionen besser definiert denn im ontologischen Modell der Substanzmetaphysik oder im Sinne des Physikalismus. ›Wirklichkeit‹ fungierte daher in den Debatten als Leitbegriff und umfasst die Unterscheidung von virtuell und real, analog und digital, Spiel und Ernst u. a. Impulse für diese Differenzierung boten u. a. die Einsichten in die alttestamentlich beschriebenen Wirklichkeitsweisen in der Wechselwirkung von Präsenz und Absenz, in die J. van Oorschot einführt:¹³ In welchen Formen wird Präsenz erfahren? Wie kann Präsenz bei gleichzeitiger Absenz erlebt und dargestellt werden? Welche Gestalten von Erinnerung, nicht zuletzt im Beieinander von Sehen und Hören, gibt es?

In den Debatten ergab sich Konsens darüber, dass die Konzepte ›real‹ und ›virtuell‹ keine qualitative Differenz im Hinblick auf den Wirklichkeitsgehalt bedeuten, sondern mit real/virtuell vielmehr eine *modale* Differenz der Wirklichkeitserfahrung markiert wird. Dies wird insbesondere an der Vieldeutigkeit der Verwendungsweisen von ›real‹ deutlich, was Moxter anhand der pluralen »Kontrastkandidaten und Oppositionen« aufzeigt: »zu denken ist an ›fiktiv‹, ›illusionär‹, ›virtuell‹, ›imaginär‹ oder ›simuliert‹.«¹⁴ Real und dessen Gegenbegriffe sowie seine Synonyme laden als Differenzierungskategorien ein, bestimmte Erfahrungen zuzuordnen und zu qualifizieren: Bei einer zu strikten Verwendungsweise des Begriffs ›real‹, gilt zu fragen, »ob man nicht zu viel von dem ausschließt, woran wir vernünftigerweise Interesse haben oder was wir in Handlungen und alltagspraktischen Orientierungen in Anspruch nehmen.«¹⁵ Leitend ist der Begriff der Wirklichkeitserfahrung, der als ›real‹ bestimmt wird. Realität markiert dann den Status der Erfahrung. Diese Wirklichkeitserfahrung lässt sich in verschiedene modale Bestimmungen unterteilen: physisch, virtuell, analog, digital, fiktiv.

Damit wird deutlich: Formen digitaler Medien ausschließlich über die Leitdifferenz ›virtuell‹ und ›real‹ zu bestimmen, wäre eine medientheoretische Unterbestimmung der digitalen Phänomene (›gaming‹, VR). Die Virtualisierung des Wahrnehmungsbewusstseins ermöglicht einerseits Formen der ›Partizipationspause‹ (Wiesing) und Entlastung von ›points of no return‹. Andererseits ist der besondere Immersionscharakter virtueller Realitäten, der

13 Vgl. den Beitrag von J. van Oorschot in diesem Band.

14 Vgl. den Beitrag von Moxter (Realitäten).

15 Vgl. den Beitrag von Moxter (Realitäten).

Rückkoppelungen der virtuellen Realitäten auf die physische Ebene nach sich zieht, immens.¹⁶ Zur präziseren Beschreibung der Wirklichkeitsdimensionen bietet sich die Schleiermachersche Denkfigur der Oszillation an: die beiden Seiten der Unterscheidung greifen beständig ineinander, so dass es zum Reentry der Unterscheidung in die jeweils privilegierte Seite kommt. Daher wird die Vielfalt der Handlungsoptionen (Unbestimmbarkeitsfiguren), die allererst durch den Handelnden konkretisiert werden (müssen), erweitert. Insofern ist auch die Unterscheidung von virtuellem und realen Selbst irreführend, vielmehr handelt es sich auf beiden Seiten um *extended selfs*, die verschiedene Arten und Weisen ein und desselben Subjekts zum Ausdruck bringen.¹⁷ Die anschließende Frage ist, welche Dimensionen subjektiven Lebens sich in welchen Wirklichkeiten ausdrücken. Fantasie und Vorstellung sind nur virtuell realisierbar, aber ohne sie gibt es kein Verhältnis zur Wirklichkeit. Die Differenz von ›virtuell‹ und ›real‹ ist mit der Differenz von ›Spiel‹ und ›Nicht-Spiel‹ zu kreuzen, sodass Formen virtueller Partizipationspausen ›ernste‹ Rückkopplungen auf den Spieler bedeuten können. Medientheoretisch ist diese Plastizität des Wirklichkeitsbegriffs in wechselseitiger Oszillation exemplarisch auch in biblischen Denktraditionen gegeben: Auch fiktive Texte sprechen Menschen wirklich an, sie ordnen Muster des Erlebens und können normative Kraft entwickeln. So haben sie Auswirkungen auf das Subjekt und die Gemeinschaft. Darum haben die Textwelten apokalyptischer Literatur, ihre Rezeption und Inszenierung reale Auswirkungen; nicht nur auf der Beschreibungs-, sondern vor allem auf der Wertigkeitsebene.¹⁸

1.4 Raum 4.0

Fragt man vor diesem Hintergrund nach den Veränderungen von *Raum und Räumlichkeit 4.0* (Thesen 16–18), so lässt sich zunächst festhalten, dass physische und virtuelle Räume durch zahlreiche Endgeräte miteinander verbunden und in der Erfahrung z. T. kaum unterscheidbar sind. In den verschiedenen Aufsätzen ist dabei ein differenzierter Raumbegriff leitend: So unterscheidet Ego vor dem Hintergrund des ›spatial turns‹ zwischen Firstspace, Secondspace und Thirdspace und führt damit die Qualifizierung unterschiedlicher Raumtypen ein.¹⁹ Zentral ist dabei die Körperlichkeit des Empfängers, an und durch den die Botschaft verdeutlicht wird: Der Körper ist der Ort »sowohl der Ver-

16 Vgl. den Beitrag von Lucci in diesem Band.

17 Vgl. den Beitrag von Lucci in diesem Band.

18 Vgl. den Beitrag von Ego in diesem Band.

19 Vgl. den Beitrag von Ego in diesem Band.

bindung als auch der Differenz zwischen irdischer und himmlischer Welt.«²⁰ Ähnlich beschreibt Sybille Krämer den Boten als Vermittlungsinstanz zwischen Welten.²¹ Döbler stellt hingegen heraus, dass digitale Medien nicht nur zur Überwindung von Raumgrenzen beitragen, sondern auch neue Räume konstituieren, die in unterschiedlichen medialen Vermittlungen miteinander verschachtelt sind.²² »Raum ist also nicht etwas, das dem Sozialen unverbunden gegenübersteht, sondern Produkt des Sozialen. Räume als soziale Produkte meint dabei weniger, dass Räume geplant und gestaltet werden, sondern dass Räume ›für Menschen nur dadurch zu Räumen werden, als sie als soziale Gebilde hergestellt werden müssen.«²³ Raum wird in Folge nicht physikalisch verstanden, sondern im Anschluss an Löw über soziale Praktiken gedacht.

Hier wird eine Implikation des modalen Status der Rede von real und virtuell im Hinblick auf Wirklichkeitserfahrungen sichtbar: Wird über digitale Räume gesprochen, gilt es zu beschreiben, wie und *auf welche Weise* in digitalen Medien Räume konstruiert und strukturiert werden, die wiederum ›wirklich‹ (weil wirksam) werden und sind für bspw. Nutzer*innen.²⁴ Damit ist neben einer Neubestimmung des Raumbegriffs vor allem der Fokus auf die ›Verzahnung‹ und Verflechtung verschiedener Räume zentral.

Werden Räume modal als Implikat sozialer Praktiken beschrieben, wird in und durch diese neuen Räume auch intersubjektive Präsenz neu bestimmt:²⁵ Intersubjektiv scheint eine Verschiebung von Phänomenen der *location* hin zu Phänomenen der *proximity* vorzuliegen: *Co-location* meint die körperliche physische Nähe zwischen Menschen, die weder Gemeinschaft im Sinne der *communio* garantiert noch alleiniges Kriterium von sozialer Nähe (*proximity*) darstellt (Berger). Der durch digitale Formen der Interaktion eröffnete Raum wird von unterschiedlichen Akteur*innen bedient und bespielt. Die Akteur*innen und Nutzer*innen müssen dabei den Ökonomiken und Algorithmen der genutzten Netzwerke folgen, wenn sie Zentren der Aufmerksamkeit bleiben wollen – Räume sind also auch hier ambivalente Größen im Kampf um Aufmerksamkeit, Diskurshoheit und ähnliches. Während vor allem Kirchenräume klassisch sozial, baulich und gesellschaftlich ›präsent‹ und sichtbar waren – damit erfolgreich inszeniert und gebaut waren – ist unter den Bedin-

20 Vgl. den Beitrag von Ego in diesem Band.

21 Die Überlegungen von Sybille Krämer im Rahmen eines Vortrags beim Konsultationstreffen im Mai 2021 konnten leider nicht in den Band aufgenommen werden.

22 Vgl. die Beiträge von Lucci und Döbler in diesem Band.

23 Vgl. den Beitrag von Döbler in diesem Band.

24 Vgl. den Beitrag von F. van Oorschot in diesem Band.

25 Vgl. den Beitrag von F. van Oorschot in diesem Band.

gungen sozialer Netzwerke und digitaler Formate eine neue Form vom Wettbewerb um ›Räume‹ und Aufmerksamkeit wahrnehmbar.²⁶ In Folge wäre die digitale Konstitution von Raum (bspw. qua chat, social media, Podcasts etc.) stärker auf die darin stattfindenden Machtdynamiken hin zu untersuchen. Neue Räume eröffnen andersherum niederschwellige Formen der Interaktion und Partizipation, die entlastend sein können. Im Kontext einer Leiterorientierung an leiblichen Kopräsenzsituationen zwischen Anwesenden werden diese ›Gewinne‹ invisibilisiert oder nur als Schwundform gedeutet. Dagegen ist auf den sozialen wie kommunikativen Eigenwert von bspw. digitalen oder virtuellen Räumen und der damit einhergehenden Entlastung und Schutzfunktion für bspw. Betroffene hinzuweisen.²⁷ Die erarbeiteten Perspektiven ermöglichen so eine kritische theologische Reflexion auf eine gewisse ›alte‹, vorhandene Selbstverständlichkeit im Hinblick auf die räumliche wie sozialgesellschaftliche Präsenz von Gebäuden und Institutionen ebenso wie ein differenziertes Sichtbarmachen der Potentiale digitaler Räume.

1.5 Zeit 4.0

Nicht nur Raum, sondern auch Zeit (Thesen 19–21) und Zeiterleben wandelt sich: Digitale Medien verstärken die Hybridisierung der Zeit (Mischzeit, Engell): Dass Zeit als Verhältnis von Jetzt zu Nicht-Jetzt erlebt werden kann, ist in digitalen Medien stärker erkennbar. Die Funktionsweise der Robotik hängt von der Konstruktion einer digitalen Raum-Zeit ab, welche durch die Verkürzung von Phänomenen auf messbare und abzählbare Einheiten gekennzeichnet ist.²⁸ Die Digitalisierung menschlicher Tätigkeit führt zu einer veränderten Wahrnehmung und Konstruktion von Zeit und Raum. Digitale Medien verstärken die Hybridisierung der Zeit, indem die Erfahrung von Gegenwart und Nicht-Gegenwart neue Formen annimmt. Grüter stellt heraus, dass sich in der Tätigkeit, also im Gebrauch, das Handeln des Menschen mit der Maschine synchronisiert.²⁹ Die dazu notwendige Prozessähnlichkeit führt zur Erfahrung der Verdichtung von Raum und Zeit.

Diese digitale Raum-Zeit ermöglicht eine Integration in einer umfassenden Matrix-Struktur, was zu Auswirkungen auf das Zeit- und Raumerleben sowie die Selbst- und Fremdwahrnehmung führt. Denn Zeiterleben braucht

26 Vgl. die Beiträge von Costanza und F. van Oorschot in diesem Band.

27 Vgl. den Beitrag von Friesen in diesem Band.

28 Diese Hinweise von Gesa Lindemann im Rahmen eines Vortrags beim Konsultationstreffen im Oktober 2022 konnten leider nicht in den Band aufgenommen werden.

29 Vgl. den Beitrag von Grüter in diesem Band.

einen Außenhalt und ist doch von innen her konstituiert (Immersion/Flow, innerer Sinn, Moxter). So kann Entkopplung von typischen Dimensionen sozialer Zeiterfahrung durch Gewinnung neuer Zeitdimensionen kompensiert werden. Dies wurde als temporale Überdehnung der Zeit in den eingangs vorgestellten Überlegungen zur Überdehnung der Wirklichkeit exemplarisch an der Zeitlupe und dem *instant replay* als televisueller Praxis eingeführt:³⁰ Die Zeitlupenwiederholung im Fernsehen hebt die etablierten Ordnungen von Dauer, Augenblick, Vergangenheit und Gegenwart auf und erzeugt eine spezifische, durch Bildtechnik induzierte Zeiterfahrung. Als »ontographisches Verfahren«³¹ macht sie somit die zeitliche Dimension der Wirklichkeit unmittelbar erfahrbar. Bereits das *instant replay* konstituiert somit Wirklichkeit, indem in die zeitliche Verfasstheit der Realität eingegriffen wird und das sichtbar macht, was unter der Wahrnehmungsschwelle liegt. Moxter präzisiert diese Überlegungen am Beispiel der Abendmahlstheologie:³² Hier wird die Kommunikation des Evangeliums (Konstitution damals und dort, Austeilung hier und jetzt) über die Zeit hinweg vermittelt. Die Einsetzungsworte verweisen auf eine bestimmte Zeit der Vergangenheit, ordnen diese in die Zeit der gegenwärtigen Feier ein und verweisen auf die im Kommen begriffene Feier im Reich Gottes – sie verbinden somit Präsenz und Repräsentation, Erinnerung und Erwartung, und schaffen eine hybride Zeit, die im Genuss der Elemente zugleich unter Bedingungen des Verbrauchs stehen.

1.6 Subjektivität und Intersubjektivität

Die Überlegungen zu Zeit und Raum führen zur Frage des Verhältnisses von Subjektivität und Intersubjektivität (Thesen 22–26). Denn Raum, Zeit und Gemeinschaft gehören als trianguläre Strukturierungen zusammen: Digitale Medien erlauben a) fluide Formen von Präsenz und Nähe, b) Inversionen von Raum und Zeit, c) Simulation von Fluidität und damit Verschieben von Raum- und Zeitgrenzen, d) Proximität räumlich, zeitlich oder pragmatisch-performativ. Pragmatisch heißt hier: nur über konkretes Handeln wird Gemeinschaft erlebbar und insofern kann soziales Handeln Verluste von Raum und Zeit in der digitalen Kommunikation kompensieren.

Zum Wandel durch Digitalisierung zählt daher auch der Wandel von Formen der Intersubjektivität. Medienwechsel bedeutet eine Veränderung der Spielräume sozialer Integration: Die Vielfalt der Möglichkeiten von Erfah-

30 Vgl. den Beitrag von Engell in diesem Band.

31 Vgl. den Beitrag von Engell in diesem Band.

32 Vgl. den Beitrag von Moxter (Realpräsenz) in diesem Band.

rungen wird durch technische Bedingungen systematisch erweitert und pluralisiert.³³ Kommt es zu räumlichen und zeitlichen Entgrenzungen, wird die Dimension der Gemeinschaft entweder stark reduziert – wie etwa in YouTube-Kanälen mit einer Sender-Empfänger-Struktur – oder zu anderen Formen sozialer Verbindung: Soziale Netzwerke können sich durch Interaktion und Partizipation konstituieren und stellen so Gemeinschaft her – da wird kommentiert, gelikt, geteilt, durch Hashtags vernetzt, durch Memes Wiedererkennbarkeit und Verbindung erzeugt usw. Dabei zeigen die Beiträge von F. van Oorschot und Costanza deutlich, dass im Kontext von *social media* Prozesse von Subjektivierung und Vergemeinschaftung komplex miteinander verbunden sind und eindimensionale Deutekategorien für die Phänomenwahrnehmung und Problembearbeitung nicht ausreichend sind: Formen digitaler Vernetzung lassen sich unter netzwerktheoretischer Perspektive bedenken und zeigen im Digitalen neue Formen der Entnetzung, die dazu anhalten, auf komplexe Phänomene und Dynamiken der Ver- und Entnetzung und ihre anthropologischen Implikationen zu reflektieren.³⁴ Dabei ergeben sich neue Wechselwirkungen zwischen Individuen und Gemeinschaft, etwa in den Relationen zwischen Influencer*innen und Follower*innen. Anhand gegenwärtiger Diskurse in den *testimony studies* und der Konzeption der Zeug*innenschaft in theologischer Perspektive lassen sich die vielschichtigen Prozesse und Rückkoppelungseffekte von Individualität, Gemeinschaft und Prozessen der Vergemeinschaftung in digitalen Kontexten (*social media*) aufzeigen. Dadurch werden einerseits Inszenierungspraktiken des Influencings aber auch Fragen nach Authentizität und Wirksamkeit insbesondere für ekklesiologische Fragestellungen von religiösen Vergemeinschaftungen in digitalen Räumen relevant.³⁵

Identitätsbildung als unabschließbarer kultureller Prozess 4.0 steht damit vor neuen Herausforderungen: Sie entsteht durch die Verflechtung und Positionierung von Eigenem und Anderem (*doing identity*).³⁶ Identität wird daher als ein momentanes Ergebnis reflexiver Auseinandersetzung mit der eigenen Person und den sozialen Zuordnungen verstanden. Dass die durch digitale Plattformen ermöglichten Freiheitsräume der Identitätsarbeit dabei vielfach nicht genutzt werden, sondern eher zur Konformisierung von Identitäten führen, stellt Allolio-Näcke heraus.³⁷ Medientheoretisch wie medienanthropologisch ist auf Identitätsbildungsprozesse in doppelter Hinsicht zu reflektieren.

33 Vgl. den Beitrag von F. van Oorschot in diesem Band.

34 Vgl. den Beitrag von Costanza in diesem Band.

35 Vgl. den Beitrag von F. van Oorschot in diesem Band.

36 Vgl. den Beitrag von Allolio-Näcke in diesem Band.

37 Vgl. den Beitrag von Allolio-Näcke in diesem Band.

Zum einen in der Relation von Mensch und Maschine:³⁸ Diese Identitätsbildungsprozesse zwischen Mensch und Maschine zeigen sich exemplarisch in medial vermittelten Kommunikationsprozessen, in denen Maschinen und Algorithmen zu Quasi-Subjekten werden (Siri, Navi, ChatGPT), die Teil sozialer Praktiken werden, sowie als Auslöser und Adressaten von Emotionen Teil von Identitätsbildungsprozessen sind. Zum anderen kommt Identitätsbildung in Relation von Mensch und Welt unter Bedingung von technischer Vermittlung in den Blick: Zentrale Veränderungen im Subjektivitätsverständnis betreffen den Verantwortungs- und Entscheidungsbegriff. Wir delegieren Beobachtungsaufgaben an Maschinen, die auch Entscheidungen treffen, im Gesundheitswesen, beim Fahren, bei Anstellungen (scoring-Systeme). Die Identität, die die Maschine uns verleiht, ist schwerer zu verändern als die Identität, die uns (Me/Us – I/We) *inter homines* sozial entsteht.³⁹

1.7 Leiblichkeit, Verkörperung und Emotion

Sehr konkret wird die Verschränkung von Mensch und Maschine, wenn diese körperlich wird, wie die Fallstudien zu Implantaten⁴⁰ und self-tracking⁴¹ zeigen. Fragt man nach *Leiblichkeit, Verkörperung und Emotion* (Thesen 27–30) zeigen die Praxis und der Diskurs zu Formen der Verschränkung von Menschen und Maschinen in Digitalisierungsphänomenen veränderte (Ent-)Subjektivierungsprozesse. Self-Tracking als komplexes Verkörperungsgeschehen von Routinisierung und Irritation zeigt sowohl die Aushandlung von quasi-/habituellen Passungen als auch Möglichkeiten einer dynamischen Re-Aktualisierung und Erweiterung von Selbst- und Weltverhältnissen.⁴² Die gängigen Entgegensetzungen von analoger Zwischenleiblichkeit und digitaler Kommunikation sind nicht haltbar, weil Körperlichkeit auch in der digitalen Mediatisierung eine wichtige, produktive Rolle spielt.⁴³ Aus der Debatte um das digitale Abendmahl lassen sich dabei für die Frage nach der Realpräsenz neuere kulturwissenschaftliche Zugänge auf Körperlichkeit gewinnen, um von dort aus erneut auf Körper- und Leibverständnis Martin Luthers zu blicken.⁴⁴

38 Vgl. die Beiträge von Hörisch und Stoellger in diesem Band.

39 Vgl. den Beitrag von Grüter in diesem Band.

40 Vgl. den Beitrag von Grüter in diesem Band.

41 Vgl. den Beitrag von Rode in diesem Band.

42 Vgl. den Beitrag von Rode in diesem Band.

43 Vgl. den Beitrag von Friesen in diesem Band. Zur Kontroverse um diesen Punkt vgl. den folgenden Abschnitt.

44 Vgl. den Beitrag von Leppin in diesem Band.

Menschliche Verkörperung ist dabei grundsätzlich prekär und vulnerabel, sowohl im analogen als auch im digitalen Raum.⁴⁵

Die Diskussion über Leiblichkeit und Verkörperung in virtuellen Realitäten muss nach der Art und Weise fragen, wie digitale Bilder, Ereignisse und (Gefühls-)Atmosphären erlebt werden und Prozesse der Verkörperung bedingen. Denn in Medienkulturen entstehen durch leiblich-körperlich erlebte und technisch bedingte Erfahrungsdifferenzen Emotionen, die zum Gegenstand (medialer) Diskurse werden. Aus neutestamentlicher Perspektive lässt sich im Hinblick auf diese Diskurse zeigen, dass in den Evangelien Gefühle wie Furcht als transpersonales Phänomen beschrieben werden können, die etwa bei Epiphanien eine zentrale Rolle spielen und als körperliche Reaktion auf die Begegnung mit dem Göttlichen verstanden werden.⁴⁶ Dies zeigen auch die am Medium Text beschreibbaren Kopplungsprozesse: »Wer die neutestamentlichen Beschreibungen vom himmlischen Hochzeitsmahl hört oder liest, ist mittendrin statt nur dabei. Die Lektüre ermöglicht der Gemeinschaft, Zugehörigkeit zu erleben und aus diesem antizipierten Erlebnis heraus ihre spezifische Gegenwart zu gestalten.«⁴⁷ Neumann macht deutlich, dass die neutestamentlichen Beschreibungen des eschatologischen Festmahls durch narrative Elemente und Details eine leiblich-emotionale Wahrnehmung als eine intensive Leseerfahrung ermöglichen, die die Gemeinschaft in die erzählte Welt hineinzieht.

1.8 Anthropologien im Horizont von Künstlicher Intelligenz sowie Trans- und Posthumanismus

Zuletzt steht eine Debatte um ›Mensch 4.0‹ vor der Aufgabe, sich selbst im Horizont der neu entstehenden *Anthropologien* (Thesen 31–33) zu verorten. Zentral sind hier die Konzeptionen des Post- und Transhumanismus sowie eine Reflexion Künstlicher Intelligenz. Zu unterscheiden sind kritische wie affirmative Formen von Trans- und Posthumanismen, wobei bestimmte ihrer Formen alte *anthropologische* Dispositive unter aktuellen technizistischen wie medialen Diskursen wiederholen, aber auch weiterführen.⁴⁸ Vor allem die posthumanistische Kritik an der Anthropologie stellt vor die Frage, wie eine Anthropologie auf der Höhe der Diskurslage konzipiert werden kann und soll.

45 Vgl. den Beitrag von Friesen in diesem Band.

46 Der dieser Beschreibung zu Grunde liegende Beitrag von Annette Weissenrieder zur Diskussion in der Konsultationsgruppe ist nicht Teil des Bandes.

47 Vgl. den Beitrag von Neumann in diesem Band.

48 Vgl. den Beitrag von Stoellger in diesem Band.

Dabei zeigt Stoellger auf, wie aus theologischer Perspektive kritisch auf klassische anthropologische Konzeptionen geblickt werden kann und auch transhumanistische Entwürfe bestimmten anthropologischen Intuitionen nicht entkommen.

Die Beziehung zwischen Mensch und Künstlicher Intelligenz erfordert eine Reflexion über die Transformation des Welt- wie Selbstverständnisses des Menschen. Es gilt in Anbetracht der Leistungsfähigkeit von künstlicher Intelligenz nach dem Selbstverständnis des Menschen zu fragen und die Beziehung von Mensch-Technologie neu zu prüfen. Zu diskutieren ist, ob die Leistungsfähigkeit von Künstlicher Intelligenz (bspw. Chat GPT) als ›vierte Kränkung‹ des Menschen gedeutet werden kann.⁴⁹ Denn diese Form »generativer« KI fordert die herkömmliche Logik und Deutung des Menschen als *zoon logon echon* heraus und lässt die Frage nach dem *Humanum* laut werden. Eine anthropologische Perspektive besteht in der Betonung der Vulnerabilität menschlichen Lebens (*zoon*) als Spezifikum der logischen Verfasstheit des Menschen im Kontrast zu GPT.

Aber nicht nur in diesen allgemeinen Fragen, sondern auch in der konkreten Verhältnisbestimmung von Mensch und Maschine liegen weiterführende Aufgaben. So stellt These 26 im Anschluss an den – leider nicht im Band veröffentlichten Beitrag zum Konsultationstreffen im Oktober 2022 – von Gesa Lindemann heraus, dass die zunehmende Automatisierung durch Roboter zu einer Reduktion des Einflusses des moralisch verantwortlichen Individuums in Entscheidungsprozessen führt. Zugleich bleibt die Frage nach der rechtlichen Verantwortung im Falle von Schäden und Unfällen, die durch Roboter verursacht werden, ungeklärt. Juristisch bleibt die Zurechnung von Verantwortung auf menschliche Individuen beschränkt. Insofern ist der Mensch weiterhin als »Haftungsknecht« beteiligt. Fraglich ist, ob die Zuschreibung von Verantwortung an den Menschen lediglich eine Fiktionalisierung moralischer Erwartungen darstellt.

2 Kontroversen und offene Forschungshorizonte

Die summarische Darstellung der Erträge der in diesem Band versammelten Beiträge und Diskussionen der Konsultationsgruppen zeigt nicht nur die skizzierten gemeinsamen Erkenntnisse, sondern hat auch bleibende Kontroversen angerissen. Sie kreisen um die grundlegenden Fragen nach Kontinuität und Disruption im digitalen Medienwandel, die vorgeschlagene Neubestimmung des Wirklichkeitsverständnisses und seine Implikationen für das Verständnis

49 Vgl. den Beitrag von Hörisch in diesem Band.

von Körperlichkeit sowie das Verhältnis von Individualisierung und Sozialität in digitalen Räumen. In der theologischen Debatte laufen diese Debatten paradigmatisch ineinander in der Frage nach dem (digitalen) Abendmahl.

2.1 Menschsein 4.0. Kontinuität versus Disruption?

Bleibend kontrovers ist die Spannung zwischen Kontinuität und Diskontinuität der Konstitutionsbedingungen des Menschseins im digitalen Medienwandel. Selbstbewusst markiert der Titel »4.0« mindestens eine neue Stufe anthropologischen Nachdenkens. Wie hoch diese Stufe ist oder ob es sich nicht eher um eine kontinuierliche Steigung (oder ein kontinuierliches Gefälle?) in den medialen Konstitutionsbedingungen handelt, ist eine dauerhafte Kontroverse. Die dritte These, verfasst im Anschluss an das erste Treffen der Konsultationsgruppe markierte diese bereits am Anfang der gemeinsamen Arbeit:⁵⁰ Ist der mit den ›neuen Medien‹ einhergehende Medienwandel in seinen Veränderungen disruptiv oder als Kontinuität kulturell wie auch im Hinblick auf den Menschen anthropologisch zu interpretieren?

In den medienwissenschaftlichen Forschungsdiskursen wie auch den Gesprächen im Rahmen des Konsultationsprozesses wurde deutlich, dass für beide Optionen argumentiert werden kann. Die Gründe für ein disruptives Verständnis ›neuer Medien‹ können sehr unterschiedlich sein. So kann etwa die Entkopplung von virtueller Körperlichkeit und nicht-virtueller Körperlichkeit ins Feld geführt werden ebenso wie die neue Konstitution von raumzeitlichen Erleben. Auch die Entstehung neuer Räume digitaler Architektur stützt die These der Disruption. In posthumanistischen Entwürfen kann diese mit Rekurs auf die Rede von einer Singularität das nahe bevorstehende (Heils-)Versprechen auf eine erfüllende Disruption verbunden sein. Gleichzeitig kann im Kontext einer Kontinuitätsthese dafür argumentiert werden, dass gerade die gegenwärtig gedeuteten gravierenden Veränderungen menschlicher Selbst- und Weltverhältnisse aus medientheoretischer Perspektive immer schon operativ waren: Nicht erst das Smartphone stellt eine Körperextension dar, sondern auch andere ›Werkzeuge‹ prägten und figurierten den Menschen in bestimmten Hinsichten. Nicht erst virtuelle Spiele ermöglichen das Abtauchen in virtuelle Realität, sondern dies ist auch das Ergebnis von anderen immersiv wirksamen Kulturtechniken und -praktiken. Davon zeugen die Ausführungen zu den Texten der alttestamentlichen Apokalyptik und die neutestamentlichen Schilderungen der Mahlgemeinschaft. In beiden wird auf die Verbindung sensueller Gegenwart mit ›anderen Realitäten‹ aufmerksam

50 Vgl. die Thesenreihe in Anhang 1 dieses Bandes.

gemacht, die im Vollzug der Lektüre sich einstellt. Auch im linearen Fernsehen tritt dieser immersive Effekt deutlich hervor, wie bspw. das *instant replay* das Zeiterleben neu qualifiziert oder sogar konstituiert.

Sich wandelnde mediale Bedingtheiten des Menschen wären dann in jedem Fall disruptiv, weil sie zentral das Menschsein bestimmen und wandeln. Allerdings ist diese medientheoretische These generell zu vertreten, sodass die ›neuen Medien‹ gerade in Kontinuität mit anderen medialen Bedingtheiten zu explizieren sind. Dabei ist aber in der Forschungsfrage bereits erkenntlich, dass die Rede von ›Medien- und Kulturwandel‹ einerseits eine Veränderung anzeigt und gleichzeitig dadurch eine (historische) Kontinuität impliziert, die die Thematisierung überhaupt erst ermöglicht. Eine radikale Disruptionsthese wurde darum in den Beiträgen nicht vertreten. Die meisten Beiträge tendieren eher zu einer Kontinuitätsthese, was allerdings nicht dazu führen muss, dass nicht gravierende Veränderungen des menschlichen Selbst- wie Weltverhältnis damit einhergehen. Der Medienwandel ließe sich in diesem Sinne als Katalysator und Intensivierung klassischer Paradoxien des Menschseins bestimmen. Vor dem Hintergrund eines weiten Wirklichkeitsbegriffs, der Imagination und Virtualität nicht ausschließt, werden durch neue Formen der Digitalität Möglichkeitshorizonte eröffnet, die auch sozial, kulturell, arbeitsökonomisch mit einer Entgrenzung einhergehen. Dieser Erweiterung und Entgrenzung korrespondiert eine gegenläufige Vereinheitlichung und Verengung (dazu Gegenteilig: Überdehnung) menschlicher Wirklichkeitsverhältnisse. Entsprechend gehen Emanzipationsprozesse gleichermaßen mit neuen Bildungen von Abhängigkeiten einher: Der Möglichkeit, von überall aus Arbeiten zu können, entspricht die gegenläufige Tendenz, überall und immer arbeiten zu sollen oder ggf. zu müssen.

So führt die Debatte um Disruptions- oder Kontinuitätsthese in die Konkretion: In welcher Hinsicht im Blick auf welche Technologien und welche Phänomene ist in welcher Hinsicht von Kontinuität und in welchen Hinsichten von Disruption zu sprechen, aus welchen (empirischen, konzeptuellen, theoretischen) Gründen und mit welchen Konsequenzen?

2.2 Virtuelle versus nicht-virtuelle Realitäten?

Die mit dieser Beschreibung einhergehende Neubestimmung des Wirklichkeitsbegriffs markiert eine zweite bleibende Kontroverse, die in der Konsultationsgruppe – die aktuellen Fachdiskussionen und interdisziplinären Debatten spiegelnd – geführt wurde. Die Thesenreihe operiert mit der Leitunterscheidung von ›real‹ und ›virtuell‹, entfaltet diese allerdings nicht als »qualitative Differenz im Hinblick auf den Wirklichkeitsgehalte«, sondern als »modale Dif-

ferenz der Wirklichkeitserfahrung«. ⁵¹ Sie konzidiert damit, keine gemeinsame semantisch-begriffliche Klarheit über die Begriffe wirklich, real, virtuell, digital etc. erzielt zu haben, sondern – in der konkretisierenden Dynamik eben dargestellten Debatte um Disruption oder Kontinuität – nach den verschiedenen Modi von Wirklichkeitserfahrung zu fragen: Welche weiteren ›Modi‹ gibt es neben real und virtuell oder als Präzisierung dieser beiden Modi?

Die Implikationen einer solchen modalen Bestimmung werden am deutlichsten im Licht der Diskussion um Körperlichkeit sichtbar: ⁵² Während Schlette virtuellen Umgebungen »Erleben minus Widerfahrnischarakter« zuschreibt und diese als Entkörperlichung der Wahrnehmung deutet, ⁵³ stellt Lucci den Immersionscharakter virtueller Realitäten und ihren Einfluss auf Verkörperungspraktiken und die Leiblichkeit des Menschen durch Rückkopplungen von der virtuellen Realität auf die physische Ebene heraus. ⁵⁴ Entsprechend stellt Schlette den prekären und reduzierten Status virtueller Realität heraus, wenn er diesen definiert als »Ergebnis der Erzeugung einer fingierten Umwelt durch ein Datenverarbeitungsprogramm für dessen Nutzer, einschließlich der Simulation entsprechender physikalischer Eigenschaften dieser Umwelt, durch dreidimensionales Bild und gegebenenfalls zusätzlich durch Ton und ansatzweise auch schon durch haptische Stimuli«. ⁵⁵ Demgegenüber markiert Lucci die konstitutive Durchdringung von Virtualität und Materialität: »[D]as Virtuelle war schon immer materiell (insofern es ein Bild-Werden des Körpers und ein Körper-Werden des Bildes beinhaltet), und die Realität ihrerseits war schon immer erweitert, insofern sie, wie oben gezeigt wurde, schon immer von menschlichen Versuchen durchdrungen war, ein Bild zu werden.« ⁵⁶

Gemeinsam ist den Beschreibungen die Fokussierung auf die Erfahrung der Wirklichkeit: Über die Erfahrung wird der Realitätsmodus abgefragt, diskutiert und bestimmt. Dieser ist konstitutiv verkörpert in den Nutzenden und kann leiblich-psychisch durchaus folgenreich sein. Dass dies nicht nur für digitale Virtualität gilt, sondern dass an und durch den Körper des Empfängers eine Botschaft verdeutlicht wird, stellte Ego am Beispiel der frühjüdischen Apokalyptik heraus. ⁵⁷ Dabei scheint kein kompetenter oder fähiger Körper vor Augen zu stehen: Daniel als vermeintlich besonders ausgezeichneter Of-

51 Vgl. These 11 in Anhang 1 dieses Bandes.

52 Vgl. insbesondere die Beiträge von Friesen, Schlette und Lucci in diesem Band.

53 Vgl. den Beitrag von Schlette in diesem Band.

54 Vgl. den Beitrag von Lucci in diesem Band.

55 Vgl. den Beitrag von Schlette in diesem Band.

56 Vgl. den Beitrag von Lucci in diesem Band.

57 Vgl. den Beitrag von Ego in diesem Band.

fenbarungsempfänger ist eben körperlich überfordert, auf Dauer gestellt ermüdet und matt. Diese Aspekte ließen sich sowohl für Raum wie auch Körperlichkeitsdiskurse im Blick auf die problematischen Implikationen von Gewalt, Schmerz, Trauma und körperlicher Versehrtheit weiterführen.

Eine schematische Entgegensetzung von analoger Zwischenleiblichkeit und digitaler Kommunikation sind nicht haltbar, weil Körperlichkeit auch in der digitalen Mediatisierung eine wichtige, produktive Rolle spielt.⁵⁸ Dann gilt es nach den Wechselwirkungen verschiedener Modi von Realität zu fragen – auch und gerade im Blick auf die Modi von Körperlichkeit. So wäre die Annahme eines ›Goldstandards‹ der Zwischenleiblichkeit in der analogen Begegnung kritisch zu hinterfragen: Dieser Goldstandard impliziert allerdings sehr wohl eine gewisse lebensweltliche politische Normativität, insofern die vermeintliche Authentizität analoger Leiblichkeit bestehende Machtverhältnisse und Diskriminierungen ignoriert. Auch kann die pejorative Beschreibung der ›Flucht ins Digitale‹ durch den Fokus auf die Freiheitsräume digitaler Verkörperung, besonders für marginalisierte Gruppen, neu bewertet werden.⁵⁹ Als offene Forschungsfragen im Gespräch mit der Phänomenologie ergibt sich die vertiefte Auseinandersetzung mit der impliziten politischen Valenz (Authentizität; vulnerables Subjekt/Körper) verschiedener Traditionen sowie die Entwicklung einer politischen Phänomenologie der Verkörperung, die Machtverhältnisse und Körperpolitiken berücksichtigt. Dazu bedarf es der Analyse der Verschiebungen von Körperverhältnissen unter digitaler Mediatisierung sowie der Untersuchung der spezifischen Vulnerabilitäten, die durch Digitalität neu entstehen. Für die interdisziplinäre Debatte ergibt sich aus dem Dargestellten die Frage, anhand welcher Formationen und Phänomenen von Körperlichkeit und Realitätserfahrung die Frage nach Überdehnung, Rauschen, Sichtbarmachung weiter zu erörtern wäre.

2.3 Individualisierung versus Vernetzung?

Eine weitere Kontroverse ergab sich aus der Frage, wo und wie der digitale Medienwandel zur stärkeren Individualisierung – bis hin zur Vereinzelung – beiträgt oder ob er nicht vielmehr neue Formen von Sozialität ermöglicht und zur stärkeren Vernetzung beiträgt. Schon der summarische Gang durch die Beiträge des Bandes zeigt, dass beides der Fall ist. In den Blick rückt damit ›Sozialität‹ als interpretationsbedürftige Kategorie in zwei Richtungen:

58 Vgl. den Beitrag von Friesen in diesem Band.

59 Vgl. die Beiträge von Friesen und Allolio-Näcke in diesem Band.

Zum einen ist den oft implizit bleibenden normativen Ladungen von Sozialität, aber auch Individualität oder Identität weiter nachzugehen: So scheinen Debatten um Digitalisierung vielfach von einem sehr positiven Bild von Sozialität und Vernetzung auszugehen – verbunden mit einer negativen Konnotation von Individualisierung und Vereinzelung –, was im Blick auf konkrete digitale Praktiken neu zu justieren ist. Was bedeutet es, wenn wie in These 23 formuliert, »Sozialität auf ein Minimum« reduziert wird⁶⁰ und was ist demgegenüber ein Maximum an Sozialität? Welche Kriterien und ›Regler‹ gelten für Sozialität: ethische, ekklesiologische oder Formen leiblicher Kopräsenz? Wie lassen sich die technischen und wirtschaftlichen Strukturen der meisten digitalen Sozialräume und die daraus entstehenden Kommunikations- und Sozialisationsparameter in diese Beschreibung einbinden? Welche Implikationen schwingen im Begriff der Sozialität mit – Verantwortung, Verbindlichkeit etc.?⁶¹ Soll für jede Form von Sozialität Verantwortung und Verbindlichkeit immer leitend sein – und worin besteht diese jeweils genau? Aufbauend auf der modalen Beschreibung des Wirklichkeitsbegriffs werden in der Folge auch verschiedene Modi von Sozialität und ihre ›Regler‹ beschreibbar.

Zum anderen ist – auch hier in der konkretisierenden Dynamik der Bestimmung von Kontinuität und Disruption – nach den konkreten Formen von Sozialität zu fragen: Welche Formen von Sozialität sind leitend, um daraus abzuleiten, inwiefern es stärker zu Individualisierungs- oder Vernetzungsprozessen in digitalen Kontexten kommt? Dies gilt insbesondere im Blick auf die sich pluralisierenden Sozialformen in den verschiedenen digitalen Räumen. Das YouTube-Video oder der Twitch-Stream, den ich jederzeit ausmachen kann oder wo ich meine Form der Verantwortlichkeit (Abo, Likes, Share etc.) jederzeit beenden kann, stellt eine sehr unverbindliche Form der Gemeinschaft dar. Demgegenüber gibt es ›verbindlichere‹ Communities, die füreinander da sind und wo eine Stetigkeit und auf Dauer angelegte Verantwortlichkeit füreinander auch Teil der Gemeinschaft ist: Das *League of Legend*-Team, das um Preisgelder spielt, fordert eine ähnlich hohe Verbindlichkeit ein, wie der lokale Fußballverein und sanktioniert Zuspätkommen und mangelnde Vorbereitung in ähnlichem Maße. Gleichzeitig sind die komplexen Verschränkungen von Vergemeinschaftungsprozessen, die ›Offline‹ und/oder ›Online‹ stattfinden, genauer zu untersuchen. Wo und wie entstehen in der Folge ganz neue Formen von Sozialität, die politisch, gesellschaftlich oder kirchlich prägend werden. Bspw. dadurch, dass es dadurch zur Sichtbarmachung von Phänomenen

60 Vgl. These 23 in Anhang 1 dieses Bandes.

61 Das von Hörisch gehaltene Einführungsreferat, das der Frage nach den Graden von Verbindlichkeit zu Grunde liegt, ist nicht im Band enthalten.

kommt und sich neue Formen der Verantwortlichkeit (metoo; Blogs etc.) herausbilden.

In diesen Präzisionen kann dann nach den Markern von Sozialität gefragt werden. Hier wurde eine fundamentalanthropologische Figur primordialer Verbundenheit eingeführt, die als basale Sozialitätsaffinität eine anthropologische Normativität zu implizieren scheint. Wenn diese Sozialität an leiblicher Kopräsenz orientiert ist, können demgegenüber Formen digitaler Ver- und Entnetzung nur sekundäre (Schwund-)Phänomene darstellen. Wenn man nicht am Primat der leiblichen Kopräsenz festhalten will: Was wären medientheoretische und anthropologische Beschreibungsformen für Räumlichkeit und Sozialität – welche Kriterien und Paradigmen ließen sich bestimmen und denken? (Wie) Lässt sich hier etwa an die Rede von *proximity* als sozialer Nähe anschließen, auch in der Relation von Nutzer*innen und Influencer*innen im Hinblick auf Zeug*innenschaft?⁶² Zu reflektieren sind dann die komplexen Verschränkungen von Sozialitäts- und Vergemeinschaftungsprozessen, die gleichzeitig Rückkopplungseffekte und Freiheitsgewinnen wie -verluste implizieren. So ist z. B. das authentische *testimony* eines*r Influencer*in oder auch das Selfie nicht allein eine Inszenierungsleistung, sondern Implikat und Ausdruck von Zuschreibungseffekten von Nutzer*innen in und durch algorithmische Logiken.

Vor dem Hintergrund der Frage nach der Konstitution neuer Räume wäre zu fragen, wie sich diese zu bestehenden Räumen verhalten: Wie ist das Phänomen von Zeugnisgeben im Kontext kirchlicher Räume bspw. aus theologisch-ekklesiologischer oder -kirchentheoretischer Perspektive zu bewerten und ins Verhältnis zu setzen? Wäre eine christliche Zeug*innenschaft allein über *proximity* ohne *co-location* oder nur immer mit einer Form von *co-location* denkbar? Oder war christliche Zeug*innengemeinschaft nicht immer nur als ›virtuelle‹ wirklich und real? In Verbindung mit den eingeführten Beschreibungen von Räumlichkeit, Zeitlichkeit und Gemeinschaft als »trianguläre Strukturierungen«⁶³ geht, wäre die Rede von *Secondspace* und *Thirdspace* auch auf Vergemeinschaftungsformen durch digitale Medien weiter zu diskutieren.

Dass Sozialität in digitalen Räumen dabei nicht unabhängig von Individuen gedacht werden kann, sondern vielmehr spezifische – und zum Teil neue – wechselseitige Konstitutionsbedingungen von Identität und Sozialität entstehen, haben die Debatten gezeigt. Am Beispiel des Selfies wurde z. B. erkennbar, wie die Suche nach Anerkennung und intersubjektive Bestätigung in *social media* zu Homogenisierung führt. Nimmt man individuelle Identitätsarbeit in

62 Vgl. These 17 in Anhang 1 dieses Bandes.

63 Vgl. These 22 in Anhang 1 dieses Bandes.

den Blick, werden vor allem die vergebenen Freiheitsräume sichtbar.⁶⁴ Nimmt man die Sozialität in den Blick, werden intersubjektive Anerkennungspraktiken erkennbar – und so durchsichtig wie sonst selten – und plausibel im Blick auf ihre Bedeutung eben für die Identitätsbildung: Soziale Anerkennung und ›dazu gehören‹ machen wesentliche Teile der digitalen und analogen Identitätsarbeit aus, gerade in Lebensphasen wie der Adoleszenz. Sichtbar für die Debatte wird so ein dynamisches An- und Abgrenzungsspiel von Individualität und sozialem Umfeld. Am Beispiel der Testimonials⁶⁵ werden diese Dynamiken auch für Gemeinschaften erkennbar und bearbeitbar für die Frage auch der medienstrukturellen – technischen und auch kommerziellen – Steuerbarkeit dieser Wechselwirkungen. Entsprechend ist die Frage nach der Entnetzung die Kehrseite einer Netzwerkstruktur und dem damit einhergehenden Fokus auf ›Knoten‹.⁶⁶

2.4 Abendmahl. Ein theologischer Kulminationspunkt der Medienanthropologie – und einer kritischen Selbstreflexion

Ein Kulminationspunkt der verhandelten Fragen – um unterschiedliche Wirklichkeiten, das Zusammenfallen von Zeit und Raum im körperlichen Erleben, das zugleich individuelle Erfahrung ist und gemeinschaftsstiftend wirkt – in der theologischen Debatte ist das *Abendmahl*. Nicht zufällig lässt sich an der Debatte um das digitale *Abendmahl* in *concreto* zeigen, was in medientheoretischen Debatten allgemeiner formuliert bleibt: Präsenz über Raum und Zeit hinweg, mediale Vermittlung, die Verbindung von virtueller und physischer Realität, individuelles Erleben und Gemeinschaftsbildung im Vollzug gemeinsamer Praxis werden im *Abendmahl* konkret. Dabei ist sowohl die Frage nach Raum und Zeit als auch die nach Körperlichkeit, Materialität und Medialität zentral.⁶⁷

Wie leistungsfähig die Applikation medientheoretischer und -anthropologischer Fragestellungen auf klassisch theologische Debatten sein kann, zeigen die Ausführungen von Moxter. Aus medientheoretischer Perspektive wäre gegenüber der bloßen Frage nach Präsenz Christi im *Abendmahl* und der Gegenwart des Vergangenen und Zukünftigen, die Entzogenheit, Negativität und radikale Zeitlichkeit dieses Geschehens medientheoretisch deutlich zu machen. Im *Abendmahl* wird in der theologischen Tradition die Präsenz Gottes verhan-

64 Vgl. den Beitrag von Allolio-Näcke in diesem Band.

65 Vgl. den Beitrag von F. van Oorschot in diesem Band.

66 Vgl. den Beitrag von Costanza in diesem Band.

67 Vgl. den Beitrag von Moxter (Realpräsenz) in diesem Band und These 30 in Anhang 1.

delt – und damit steht medientheoretisch eines der Medien der Präsenz des Transzendenten in der Welt im Fokus. Schließt man an Luthers Verständnis der Präsenz Christi im Abendmahl an, so ist der deiktische Charakter des Verheißungswortes (»Dies ist mein Leib«) entscheidend.⁶⁸ In digitalen Kontexten stellt diese Deixis im Zusammenhang mit dem Abendmahl nach Leppin jedoch eine Herausforderung dar, da sie andere Formen der Beteiligung der Mitfeiernden voraussetzt und die »kommunikative Verständigung der Beteiligten über das Gemeinte und die entsprechende Vorstellungskraft der sprechenden Amtsperson wie auch ihr Vertrauen auf die korrekte Handhabung auf Seiten der Empfangenden«⁶⁹ vorausgesetzt ist. Hier wäre zum einen weiter zu klären, inwiefern diese Reflexions- und Kommunikationsvorgänge nicht auch bei Abendmahlsfeiern in leiblicher Kopräsenz vonstatten gehen, insbesondere wenn diese Reflexionsvorgänge auf liturgische Praktiken bezogen werden. Inwiefern ›garantiert‹ die liturgisch in Anspruch genommene Selbstverständlichkeit der Praxis des Abendmahls, dass hier nicht Bewusstseinsakte vorliegen? Weiter zu diskutieren wäre zum anderen, ob hier nicht die *theologische* Dimension des Abendmahls geschehen etwa unter rechtfertigungstheologischer Perspektive von anderen (psychologischen, soziologischen oder liturgischen) Dimensionen zu unterscheiden wäre. In welchem Zusammenhang steht die psychologisch-mentale Beteiligung zu einer *theologischen* Beteiligung?

3 Mensch 4.0. Eine kritische medienanthropologische Rückfrage an Bestimmungen des ›Mensch 1.0–3.0‹ – und 5.0

Angedeutet ist mit dem Beispiel des Abendmahls eine Funktion des Nachdenkens über den Mensch 4.0, der nicht primäre Intention des Konsultationsprozesses war, aber im Lauf der Diskussionen immer wichtiger wurde. So stellte Schlag heraus,⁷⁰ dass sich etwa am Phänomen von virtuellen Taufen »auch selbstkritisch nach der eigenen Theologie wie Praxis« fragen lässt.⁷¹ Dies gilt in der o. g. Weise auch für die Reflexion des Abendmahls und die liturgischen Selbstverständlichkeiten. Denn in der Linie der dargestellten Differenzierungen wird durch Formen von Digitalität und Virtualität der bisherige Status quo in seiner Selbstverständlichkeit befragt. Aus theologischer Sicht (und medientheoretischer allzumal) ist es unbefriedigend, wenn in der Kritik an digitalen

68 Vgl. den Beitrag von Leppin in diesem Band.

69 Vgl. den Beitrag von Leppin in diesem Band.

70 Das im Kontext der Konsultationstreffen gehaltene Referat von Thomas Schlag ist nicht Teil dieses Bandes.

71 Vgl. These 15 in Anhang 1 dieses Bandes.

und virtuellen Phänomenen lediglich kritisch Schwächen herausgestellt werden, ohne dass dabei das eigene leitende Dispositiv kenntlich gemacht wird. So ließen sich anhand der Diskussionen um virtuelle Taufen und digitales Abendmahl die in der theologischen Argumentation gegen diese Entwicklungen implizit leitenden Präsuppositionen ausweisen und kritisch reflektieren: So etwa die Orientierung an leiblicher Kopräsenz, das Primat vom Kirchenraum als Gebäude in seiner physischen Relevanz, die Selbstverständlichkeit liturgischer Praktiken oder auch das Primat von Sozialität vor Vereinzelung.

Neben der selbstkritischen Überprüfung impliziter Präsuppositionen ist auch die selbstkritische Reflexion dessen angeregt, wer zum Gegenstand wird, wenn über den ›Mensch‹ nachgedacht wird. Die aktuellen vorherrschenden Diskurse und sozialen Konstruktionen des ›Mensch 4.0‹ fokussieren primär privilegierte Nutzer*innengruppe.⁷² Folglich bedarf es weiterer systematischer Analysen zu Marginalisierungsprozessen und der Frage, wie diversere Personengruppen in den Zukunftsszenarien der digitalen Selbstvermessung repräsentiert werden bzw. unsichtbar bleiben. Diese Divergenz und Pluralität der Diskurse gilt es in die weiteren medienanthropologischen Überlegungen einzubeziehen. Diese Reflexionen auf die in den Diskursen um Medienwandel impliziten Präsuppositionen gilt es insgesamt anthropologisch zu reflektieren. Exemplarisch ließe sich dies an der These der Kränkungen des Menschen durch KI aufzeigen. So wäre einerseits zu präzisieren, worin genau die Kränkung besteht und welche Implikationen und normativen Setzungen anthropologisch für den Menschen angenommen werden. Was ist also in der Rede der ›Kränkung‹ durch Künstliche Intelligenz für eine ›herkömmliche Logik und Deutung des Menschen als zoon logon echon‹ angenommen, die nun die Frage nach dem Humanum stellt?⁷³ Welche anthropologischen Deutungsparadigmen sind bis dato leitend gewesen, die nun kritisch zu reflektieren sind? Damit ließe sich methodologisch, programmatisch sowie interdisziplinär das Diskursfeld erweitern und perspektivisch ergänzen: Ausgehend von intersektionalen Perspektiven wäre kritisch zu fragen, wer – und damit welche Körper durch Künstliche Intelligenz gekränkt werden. Denn die Rede von dem unter Bedingungen von 4.0 gekränkten Menschen, impliziert eine allgemein gültige These. Gerade disability Diskurse, antirassistische oder queere Theorien wären hier aufzunehmen, inwiefern sich in der Rede von der Kränkung nicht im Grunde eine alte anthropologische Annahme zeigt, die nun erodiert – die aber für viele Menschen und Körper ohnehin nie gegeben war. Auch die Diskurse

72 So stellt Rode heraus, dass im Hinblick auf Selbstvermessungstechnologien in Deutschland eine deutliche soziodemografische Spaltung zwischen typischen Nutzer*innen (jung, hochgebildet, einkommensstark) und Ablehnerinnen (älter, geringeres Einkommen und Bildungsniveau) erkennbar ist. Vgl. den Beitrag von Rode in diesem Band.

73 Vgl. den Beitrag von Hörisch in diesem Band.

um ›Post- und Transhumanismen‹ können in dieser Perspektive ein Licht auf ›alte‹ anthropologische Dispositive werfen, die weiterhin als selbstverständliche Annahme über den Menschen die Diskurse prägen.⁷⁴

Damit käme dem in diesem Band ansetzenden Diskursen zu Mensch 4.0 und der Frage nach der *conditio humana* in sich verändernden Welt- wie Selbstverhältnissen eine kriteriologische Funktion zu. Ausgehend von einem Medienwandel werden bis dato unsichtbare Selbstverständnisse und anthropologisch normative Implikationen sichtbar und damit kritisierbar. Gerade aus theologischer Perspektive wären solche kritischen Interventionen hermeneutisch gewinnbringend auf eigene Diskurse zu den (Un-)Möglichkeiten einer theologischen Anthropologie zu applizieren.

Wird die eigene Praxis durch einen Medienwandel und der damit einhergehenden Neubestimmung von virtueller und nicht-virtueller Realität unselbstverständlich, muss nun nicht nur die eigene Perspektive beschrieben werden, sondern es muss auch *begründet* werden, *warum* und *wozu* bestimmte Präferenzen gegenüber anderen ausgezeichnet sind. Religiöse digitale Praktiken auch über das Abendmahl hinaus bedürfen vor diesem Hintergrund weiterer Reflexion. Die (Praktische) Theologie ist dabei als hermeneutische »Krisenwissenschaft« (Schlag)⁷⁵ zu verstehen, die auch selbstkritisch nach der eigenen Theologie wie Praxis fragt. Veränderte Praktiken verweisen auf sich verändernde Selbst- wie Weltverständnisse, worin auch die Frage nach der Selbstverständlichkeit traditioneller Praktiken und der Deutungsmacht innerhalb religiöser Gemeinschaften relevant wird.

Die flächigen, explorativen Überlegungen des Konsultationsprozesses ›Mensch 4.0‹ erlauben und verlangen nach Vertiefung und Konkretion – in der theologischen Anthropologie, im Blick auf die verschiedenen Technologien, auf religiöse Praktiken und auf die in den Blick genommenen Nutzer*innen. Wenn die vorgestellten Überlegungen dazu beitragen, haben die Debatten über den ›Mensch 4.0‹ ihren Zweck erfüllt.

74 Vgl. den Beitrag von Stoellger in diesem Band.

75 Das im Kontext der Konsultationstreffen gehaltene Referat von Thomas Schlag ist nicht Teil dieses Bandes.