

## Thesenreihe

Lars Allolio-Näcke, Michael Moxter,  
Frederike van Oorschot und Jürgen van Oorschot

### A. Anthropologie – Medienanthropologie – Medientheologie

1. Medienanthropologie wurde in den Debatten – auch theologisch – als philosophisch orientierte historische Anthropologie betrieben: Das verhindert zum einen ahistorische Essentialismen und nimmt zum anderen die historischen Transformationen medialer Bedingungen ernst.
2. Aus einer theologischen Perspektive ist es auch im Interesse kirchlicher Handlungsfelder von besonderer Relevanz, die Auswirkungen der aktuellen Digitalisierungsprozesse auf das Selbst- und Weltverständnis (1), das Wahrnehmungsbewusstsein (2) sowie die Verkörperung religiösen Sinns (Leiblichkeitsdimension [3]) zu untersuchen und zu diskutieren.
3. Klärungsbedürftig ist, 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. wie in einem Paradigma der Transformation beiden Momenten Rechnung getragen werden kann.

## B. (Neue) Medien? – Leitbeobachtungen des 4.0.

4. Pluralität/plurisensual: Dem *zoon logon echon* ging der Mensch als Bildnutzer, als *homo pingens* voraus. Das Ikonische hat sich heute plurisensual erweitert. Während nach bewohnbaren Textwelten gesucht wird, sind erneut 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) verändert Digitalisierung die Realität der Bilder und Worte, in denen und durch die man mit anderen interagieren kann.

5. Entgrenzung und Vereinheitlichung: Paradoxien des Menschseins (oder der sozialen Kommunikation) treten 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 Steigerung von Kontrolle und Gewinnmaximierung durch Datenakkumulation und -verwertung zu Grunde.

6. Überdehnung der sensuellen Wahrnehmung: Medien sind nicht länger nur Körperextensionen, wie McLuhan meinte, 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: Medien machen sichtbar, was unterhalb der Sinneschwelle liegt. Zugleich erhöhen digitale Medien das Rauschen in der Übertragung (Hörisch). Das Verhältnis von Körperlichkeit und Realitätserfahrungen muss daher neu ausgelotet werden.

7. Komposition von Wirklichkeit(en): Diese Überdehnung führt zu einer Dekontextualisierung der physischen Realität und zugleich zu Prozessen ihrer Rekontextualisierung in virtuellen Realitäten im Sinne einer Komposition der Wirklichkeit (instant composing, Engell): Ich muss nicht mehr zur Kirche fahren, um am Gottesdienst teilzunehmen; nicht mehr auf Partys herumlungern, 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 Bezahl Dienstleister ermöglichen reale Veränderungen durch Virtualisierung von Kontexten.

- a. Raum: Digitale Medien ermöglichen 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.
  - b. Zeit: Exemplarisch zeigt sich die temporale Überdehnung an der Zeitlupe und dem *instant replay* als televisueller Praxis (Engell).
8. Neue Kommunikationsräume: Digitale Medien konstituieren eine komplexe Architektur von Kommunikationsräumen. In ihnen ermöglichen sie auch eine Verweigerung der Kommunikation. Sozialität kommt daher in neuen Formen als Thema der Anthropologie in den Blick.
- a. Digitale Vernetzung/Verbundenheit ist sowohl unter netzwerktheoretischer Perspektive als auch gegenwärtigen Formen der Entnetzung (Costanza) zu reflektieren.
  - b. Digitale Vernetzungsprozesse (social media) sind sowohl aus der Perspektive den Relationen zwischen Influencer\*innen und Follower\*innen kritisch zu reflektieren auf die Aspekte von Präsenz, Sinn und Solidarität. Es gilt insbesondere die Inszenierung dieser Aspekte zu bedenken.
9. Soziale Medien eröffnen neue Möglichkeitsräume für Identitätsbildung und Arbeit am Selbst (selfies, homepage, instagram, digitale Bildbearbeitung). 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.

### C. Wirklichkeit – Realität – Virtualität

10. Das führt auch zu Transformationen der Unterscheidung von Realem und Virtuellem. In der Mediengeschichte sind beide – graduell unterschieden – miteinander verbunden: der bewegliche Unterschied, die Plastizität der Unterscheidung war bereits in anderen Medien erkennbar (Roman und Film, in Un-

bestimmtheitsstellen 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‹ fungiert daher im Folgenden als Leitbegriff und umfasst die Unterscheidung von virtuell und real, analog und digital, Spiel und Ernst u. a.

11. Leitend ist die Zuordnung der Begriffe real und virtuell. In den Debatten ergab sich Konsens darüber, dass die Konzepte ›real‹ (leiblich, körperlich, ›wirklich‹) und virtuell (digital) keine qualitative Differenz im Hinblick auf den Wirklichkeitsgehalt bedeuten, sondern mit real/virtuell vielmehr eine *modale* Differenz der Wirklichkeitserfahrung markiert wird. Auch wenn keine semantisch-begriffliche Klarheit über die Begriffe wirklich, real, virtuell, digital etc. erzielt wurde/werden kann, ist für den Gebrauch im Kontext der Konsultationsgruppe diese *modale* Unterscheidung entscheidend.

12. 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 Rückkoppelungen der virtuellen Realitäten auf die physische Ebene nach sich zieht, immens. 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.

13. 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 (Lucci). 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.

**14.** Medientheoretisch ist diese Plastizität des Wirklichkeitsbegriffs in wechselseitiger Oszillation exemplarisch in biblischen Denktraditionen gegeben und wird exegetisch reflektiert. 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 (Ego), ihre Rezeption und Inszenierung reale Auswirkungen; nicht nur auf der Beschreibungs-, sondern vor allem auf der Wertigkeitsebene.

**15.** Neue digitale Phänomene (bspw. virtuelle Taufen) erfordern eine vielfältige und differenzierte Betrachtung und Reflexion – insbesondere in (praktisch-)theologischer Perspektive. (Praktischen) Theologie ist dabei als hermeneutische »Krisenwissenschaft« (Schlag) 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.

## **D. Raum**

**16.** Physische und virtuelle Räume sind durch zahlreiche Endgeräte miteinander verbunden und in der Erfahrung z. T. kaum unterscheidbar. Digitale Medien tragen nicht nur zur Überwindung von Raumgrenzen bei, sondern konstituieren neue Räume, die in unterschiedlichen medialen Vermittlungen miteinander verschachtelt sind (Lucci; Döbler). Es ist kein mehrstöckiges Modell wie es exemplarisch in der Apokalyptik gebraucht wird (Ego), das hier vor Augen steht, vielmehr eine gegenseitige Durchdringung von Realitätsebenen.

**17.** 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). Die intersubjektive Präsenz wird somit neu bestimmt (vgl. These 22).

**18.** Für Luthers Verständnis der Präsenz Christi im Abendmahl ist der deiktische Charakter des Verheißungswortes (»Dies ist mein Leib«) entscheidend. In digitalen Kontexten stellt diese Deixis im Zusammenhang mit dem Abendmahl jedoch eine Herausforderung dar, da sie andere Formen der Beteiligung

der Mitfeiernden voraussetzt. Daher muss die Auseinandersetzung um digitale Abendmahlsfeiern die spezifischen Möglichkeiten dieses Mediums berücksichtigen.

## **E. Zeit**

19. Zeiterleben braucht 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.

20. In der Abendmahlstheologie 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 (Moxter).

21. 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. 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.

## **F. Subjektivität und Intersubjektivität**

22. 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 (durch Handlungen – vgl. paulinische Briefformeln). 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. Zu diskutieren sind die

Grade der Verbindlichkeit dieser unterschiedlichen Ebenen von Gemeinschaft (Hörisch).

**23. Vergemeinschaftung und Distanzierung:** Zum Wandel durch Digitalisierung zählt daher auch der Wandel von Formen der Intersubjektivität. Medienwechsel bedeutet eine Veränderung der Spielräume sozialer Integration. 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. Andererseits produzieren sie soziale Unverbindlichkeit und Verantwortungsentzug, so dass Sozialität auf ein Minimum zugunsten der wahrzunehmenden Optionen des Individuums reduziert wird, um ihr Rechnung zu tragen.

**24. Intersubjektive Vermittlung:** Die Vielfalt der Möglichkeiten von Erfahrungen wird durch technische Bedingungen systematisch erweitert und pluralisiert. Dies stellt vor die Herausforderung zu klären, wie differenzierende Erfahrungen und Perspektiven intersubjektiv vermittelt und abgeglichen werden können.

**25. Identitätsbildung** ist als unabschließbarer kultureller Prozess zu verstehen, der durch die Verflechtung und Positionierung von Eigenem und Anderem entsteht (doing identity). Identität wird daher als ein momentanes Ergebnis reflexiver Auseinandersetzung mit der eigenen Person und den sozialen Zuordnungen verstanden. Medientheoretisch wie medienanthropologisch ist auf Identitätsbildungsprozesse, die sich im Umgang mit neuen Medien zeigen, zu reflektieren. Hierzu ist auf folgende Relationen zu reflektieren.

**a. Identität in Relation Mensch – Maschine:** 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. Liegt es dann nicht nahe, gestufte Intersubjektivitätsmodelle anzunehmen? Kann die Maschine/der Algorithmus Ich-Du-Verhältnisse aufbauen oder nur simulieren? Zu bedenken ist jedenfalls, dass die Maschine neben Gott und Tier doch immer ein anthropologisches *tertium comparationis* war.

**b.** Identität in Relation Mensch – Mitmensch unter Bedingung von technischer Vermittlung: 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 (Grüter), ist schwerer zu verändern als die Identität, die uns (Me/Us – I/We) *inter homines* sozial entsteht. Das Individuum mag auch weiterhin unsagbar bleiben, aber die Maschine weiß zu viel über es – oder jedenfalls die hinter den Maschinen stehenden Konzerne.

**26.** Die zunehmende Automatisierung durch Roboter führt zu einer Reduktion des Einflusses des moralisch verantwortlichen Individuums in Entscheidungsprozessen. 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 (Lindemann).

## **G. Leiblichkeit, Verkörperung und Emotion**

**27.** Die Praxis und der Diskurs zu Formen der Verschränkung von Menschen und Maschinen in Digitalisierungsphänomenen (z. B. selftracking) führen zu veränderten (Ent-)Subjektivierungsprozessen. Der Diskurs zum Self-Tracking als komplexes Verkörperungsgeschehen von Routinisierung und Irritation betont sowohl die Aushandlung von quasi-/habituellen Passungen als auch Möglichkeiten einer dynamischen Re-Aktualisierung und Erweiterung von Selbst- und Weltverhältnissen (Rode).

**28.** In Medienkulturen entstehen durch leiblich-körperlich erlebte und technisch bedingte Erfahrungsdifferenzen Emotionen, die zum Gegenstand (medialer) Diskurse werden.

**29.** Die Transformation des Wahrnehmungsbewusstseins in virtuellen Umgebungen (Virtual Reality, Gaming) wurde als ein »Erleben minus Widerfahrnischarakter« und als Entkörperlichung der Wahrnehmungen beschrieben werden (Schlette). Gleichzeitig hat der Immersionscharakter virtueller Realitäten einen Einfluss auf Verkörperungspraktiken und die Leiblichkeit des



Menschen, da Rückkopplungen von der virtuellen Realität auf die physische Ebene bestehen.

**30.** 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. Eine interdisziplinäre Auseinandersetzung mit Sozialpsychologie und »game studies« ist für die Beurteilung dieser Konsequenzen von Bedeutung.

**a.** Virtuelle Phänomene (bspw. virtuelle Taufen) sind insbesondere für die Theologie wahrzunehmen und zu reflektieren. Diese Phänomene werfen Fragen nach dem theologischen Gehalt und den ritualtheoretischen Deutungen der Praxis auf. Anhand dieser Phänomene werden Bedürfnisse von Gläubigen/Menschen sowie die Frage nach der ›Lebensdienlichkeit‹ der Taufe sichtbar (Schlag).

**b.** Die Bedeutung räumlich-leiblicher Co-Präsenz sowie die Materialität (Wasser) des Sakraments ist in VR-Taufen zu bedenken.

## H. Anthropologie

**31.** Die Bedingungen von ›4.0‹ sind im Kontext anthropologischer Diskurse einzubeziehen, insbesondere da sich unter veränderten medial-technisch Bedingungen Fragen nach dem Menschen anders stellen. »Ältere« und vermeintlich neuere Anthropologien sind kritisch zu prüfen und medientheoretisch zu reflektieren. 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 (Stoellger).

**32.** Die Leistungsfähigkeit von Künstlicher Intelligenz (bspw. Chat GPT) kann als ›vierte Kränkung‹ des Menschen gedeutet werden (Hörisch). 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.

**33.** Die Beziehung zwischen Mensch und KI erfordert eine Reflexion über die Transformation des Welt- wie Selbstverständnisses des Menschen. Es gilt

im Anbetracht der Leistungsfähigkeit von künstlicher Intelligenz nach dem Selbstverständnis des Menschen zu fragen und die Beziehung von Mensch-Technologie neu zu prüfen.