

Inhalt

Zum Geleit	XI
Einleitung.....	1
Teil 1	
Beiträge zu einem praktisch-theologischen Verständnis virtueller Realitäten.....	9
1 Annäherungen an ein mediales Phänomen.....	11
1.1 Simulation I: Mediale Erinnerungskulturen.....	12
1.2 Simulation II: Über das Zusammenwirken von Person und Medium.....	16
1.3 Experimentierwelten: Zur Eigendynamik medialer Schöpfungen.....	19
1.4 Spielwelten: Zur medialen Vervielfältigung von Spielmöglichkeiten	25
1.5 Virtual Communities und die Gemeinschaft der Heiligen.....	31
1.6 Die Sichtbarkeit von Widersprüchen durch verlinkte Stücke.....	36
1.7 Die religiöse Codierung der Welt filmisch inszeniert: „The Matrix“	36
1.8 Die Herausforderung: Virtuelle Realitäten als interaktive Kommunikationsräume.....	42
2 Hermeneutische und methodische Orientierungen.....	45
2.1 Zum Verhältnis von Ästhetik, Wahrnehmung und Kommunikation	49
2.2 Die religiöse Dimension von Irritationen und ihre ambivalente Bedeutung	53
2.3 Methodische Überlegungen zur Erforschung medialer Phänomene.....	59
2.3.1 Das Blitzlicht als Präsentationsweise	59
2.3.2 Zur Auswahl der Phänomene	63
2.3.3 Zum Selbstverständnis der Forscherin.....	63

2.3.4	Zur Perspektivität von Wahrnehmung.....	65
2.3.5	Blitzlichter sind Fiktionen.....	66
2.3.6	www.ewigesleben.de.....	68
2.3.7	Zur Frage nach der Kommerzialisierung religiöser Bedürfnisse.....	77
3	Medientheoretische Studien.....	81
3.1	Zur Simulation I: Über das Verhältnis von Wort und Bild.....	81
3.2	Zur Simulation II: Über die Frage nach der Wirklichkeit der Wirklichkeit.....	85
3.2.1	Zur sozialwissenschaftlichen Ausgangsfrage: Sind virtuelle Realitäten Sonderwirklichkeiten?.....	85
3.2.2	Zur medienwissenschaftlichen Kritik am metaphysischen Anteil in der Deutung virtueller Realitäten.....	86
3.2.3	Zur Beziehung von Wirklichkeit, Realität und Möglichkeit.....	88
3.2.4	Zur theologischen Sicht auf die Wirklichkeit des Möglichen und ihre sinnliche Dimension.....	92
3.3	Lebenswelt als Experimentierwelt? Zur Anonymität in der Kommunikation.....	101
3.3.1	Zur biografischen Bedeutung von Anonymität. Einführung.....	102
3.3.2	Zum soziologischen Verständnis von Face-to-Face- Kommunikationen und Vertrauen.....	103
3.3.3	Theologische Anschlussstellen des Verständnisses von Anonymität.....	109
3.4	Zur Spielwelt: Wenn Humor zur kommunikativen Freiheit beiträgt.....	112
3.4.1	Ein phänomenologischer Blick auf den Humor im Spiel.....	113
3.4.2	Ein praktisch-theologischer Blick auf den Spielraum des Glaubens.....	116
3.5	Die Virtual Communities: Zur Erfahrung der Dazugehörigkeit.....	118
3.5.1	Ein sozialphilosophisch-ästhetischer Blick auf Räume sowie dessen praktisch-theologische Rezeption.....	119
3.5.2	Zu einem ästhetischen Verständnis von Gemeinschaftsgefühlen....	121
3.6	Von der Weltflucht in die Matrix.....	125
3.6.1	Philosophische und sozialwissenschaftliche Aspekte.....	126
3.6.2	Theologische Aspekte.....	128

4	Virtuelle Realitäten in der praktisch-theologischen Diskussion	137
4.1	Zur Diskussion um die Virtualisierung von Kommunikation in den Medien	137
4.1.1	Kritik an einem kulturhermeneutischen Blick auf Medien.....	138
4.1.2	Theologische Beiträge zur Deutung virtueller Realitäten.....	143
4.1.3	Vier Felder praktisch-theologischer Beschäftigung mit Medien.....	148
4.1.3.1	Kirche in den Medien	149
4.1.3.2	Religion in den Medien.....	152
4.1.3.3	Zur sogenannten Medienreligion.....	157
4.1.3.4	Zu einem medientheoretisch reflektierten Verständnis von Kommunikation	166
4.2	Zu einem medientheoretisch reflektierten Verständnis von Religion	176
4.2.1	Christliche Religion als kulturelles Zeichensystem.....	177
4.2.2	Christlicher Glaube als immersive Erfahrung der Anwesenheit Gottes.....	182
4.2.2.1	Zum Verständnis von Gefühlen und Atmosphären	185
4.2.2.2	Zur virtuellen Realität religiöser Erfahrung.....	189
4.2.2.3	Wie der Glaube Gott in die virtuelle Realität des Menschen gebärt.....	195
Teil 2		
Gottesdienst und Predigt in medientheoretischer Perspektive		199
1	Die religiöse Sonntagswelt.....	201
1.1	Soziologische Einblicke in Sonntagskulturen.....	202
1.2	Virtuelle Realität im kirchlichen und theologischen Verständnis des Sonntags.....	207
2	Der Kirchenraum im ästhetischen und medientheoretischen Diskurs	213
2.1	Der Kirchenraum als medientheoretisch reflektierter Gegenstand.....	213
2.2	Zum semiotischen und phänomenologischen Beitrag zur Diskussion	218
2.3	Medientheoretische Weiterführungen	222
2.3.1	Kirchenräume im Internet.....	222
2.3.2	Zur These „Kirchenräume ermöglichen Differenzenerfahrungen“	225

3	Zur Kasualpraxis – medientheoretisch reflektiert.....	230
3.1	Ein kritischer Dialog mit kasualtheoretischen Positionen.....	231
3.2	Praktisch-theologische Konsequenzen.....	235
4	Zur medientheoretischen Reflexion des Gottesdienstes	238
4.1	Zum Ritualcharakter des Gottesdienstes.....	238
4.2	Gottesdienst als Kommunikationsgeschehen.....	247
4.3	Zum Verhältnis von christologischer Dimension und dialogischer Struktur.....	253
5	Medientheoretische Aspekte zur Homiletik	258
5.1	Annäherungen an ein mediales Phänomen.....	260
5.2	Medientheoretische Aspekte zur Rede vom „Hörer“	269
5.3	Die Bedeutung des virtuellen Leibkörpers für die Homiletik.....	272
5.3.1	Predigt als religiöse Rede, als Gespräch und als Rollenspiel.....	273
5.3.2	Zur homiletischen Reflexion der Situation und der Kasualpredigt.....	278
5.4	Das Predigtgeschehen im Kontext virtueller Realitäten	286
5.4.1	Medientheoretische Aspekte	287
5.4.1.1	Zum Wirklichkeitsverständnis.....	287
5.4.1.2	Zur Bibel als Medium	292
5.4.1.3	Zur Bedeutung des Bibeltextes	297
5.4.2	Gegenwärtige Reflexionsperspektiven.....	303
5.4.2.1	Von der anmutigen bis zur unterhaltsamen Predigt.....	306
5.4.2.2	Vom offenen Kunstwerk bis zum Spielraum der Predigt.....	320
	Schlussbemerkung	333
	Literatur	334
	Namenregister	358