

Reframed Reality

Horizontenerweiterung als Perspektivenwechsel

Annette Langner-Pitschmann

Einführung

„Die physisch wahrnehmbare Welt hat sich technologiegebunden erweitert in veränderte und verändernde Dimensionen“ – so beschrieb der Ausschreibungstext der Tagung, deren Beiträge in diesem Band versammelt sind, die Dynamik der Digitalisierung. Die virtuelle Realität erweitert die analoge Wirklichkeit demnach nicht in dem Sinne, dass der physischen Realität eine neuartige, d. h. ihr äußerliche ontologische Sphäre aufgepfropft würde. Virtualität meint stattdessen eine Dimension der Realität, die zugleich das Analoge mit einem neuen Vorzeichen versieht und unseren Umgang mit der physischen Realität in ein neues Licht taucht.

Insofern der Mensch Teil der physischen Wirklichkeit ist, betrifft diese Neuformatierung des Analogen im Zuge der virtuellen Erweiterung zugleich auch das Menschenbild. Die Einsicht, dass die digitale Transformation grundlegende anthropologische Fragen aufwirft, wird dabei vielerorts verhandelt. Was speziell den theologischen Kontext angeht, ist exemplarisch die 2021 erschienene Studie „Verteidigung des Heiligen“¹ von Johannes Hoff zu nennen, die bereits im Untertitel – „Anthropologie der digitalen Transformation“ – die Voraussetzung unterstellt, dass die Virtualisierung zahlreicher Handlungsbereiche nicht allein die Gestalt zwischenmenschlicher Interaktion und Gemeinschaft affiziert, sondern auch die Tiefenschichten des Menschseins als solchem. Was allgemein den zeitdiagnostischen Diskurs betrifft, lässt sich das Bewusstsein einer anthropologischen Relevanz zunehmender Virtualisierung an der Kategorie der Digitalität ablesen, die in jüngerer Zeit vom Phänomen der Digitalisierung unterschieden wird. So verweist dieses Konzept, folgt

¹ J. Hoff, Verteidigung des Heiligen. Anthropologie der digitalen Transformation, Freiburg 2021.

man den in diesem Zusammenhang einschlägigen Überlegungen von Felix Stalder, auf nicht mehr und nicht weniger als „auf historisch neue Möglichkeiten der Konstitution [...] der unterschiedlichsten menschlichen und nichtmenschlichen Akteure“.²

Wenn Virtualität aber die Tiefenstruktur des Menschseins betrifft, so verlangt sie nicht allein nach einer Anthropologie, sondern zugleich auch nach einer Theologie der digitalen Transformation. Theologische Urteilsbildungsprozesse nämlich sind konstitutiv auf die Bedingungen verwiesen, die das menschliche Denken prägen. Wer die menschlichen Vorstellungen von Gott analysiert, nimmt zugleich die Rahmenvoraussetzungen in den Blick, die dem menschlichen Vorstellen zugrunde liegen. Zugleich mit der Anthropologie erfährt also auch die Theologie dadurch, dass die Realität um die virtuelle Dimension erweitert wird, einen Paradigmenwechsel.

Worin aber konkretisiert sich dieser Paradigmenwechsel? Was bedeutet die allgemeine These vom verändernden Effekt virtueller Realität im Hinblick auf die Strukturen theologischen Verstehens und Erkennens? Um mir dies klarzumachen, setze ich bei einem (von unzähligen) Aspekt dieses Effekts an, nämlich bei dem sowohl anthropologisch als auch handlungstheoretisch interessanten Phänomen der *Gewohnheitsbildung*. Unter dem Stichwort *Horizonterweiterung* zeige ich dabei exemplarisch auf, wie sich die Erweiterung der Realität um die Dimension der Virtualität auf die Struktur menschlichen Handelns und Urteilens auswirkt.

Im zweiten Schritt nehme ich einen Aspekt dieses Phänomens näher in den Blick, und zwar die in jeder Gewohnheit implizite epistemische Einstellung des *Überzeugtseins*. Unter der Überschrift *Perspektivenwechsel* stelle ich einige Erkundungen zu der Frage an, wie speziell unsere Art Überzeugungen zu hegen durch die Wirklichkeitserweiterung des Virtuellen berührt und modifiziert wird.

Abschließend entwerfe ich einen Ausblick darauf, was diese Fokusverschiebung hinsichtlich der allgemeinen Struktur menschlicher Überzeugungen speziell für das Überzeugtsein von der Präsenz einer göttlichen Wirklichkeit, d. h. für den *Gottesglauben*, bedeuten kann. Unter dem Stichwort *Reframing* deute ich an, welche grundlegenden

² F. Stalder, *Kultur der Digitalität*, Berlin 2017, 18.

Verschiebungen für die Analyse des Glaubensbegriffs durch die Virtualisierung der Wirklichkeit nahegelegt werden.

1 Horizonsweiterung

Die Beobachtung, dass das Auftreten virtueller Welten den Horizont der körperlichen Lebenswirklichkeit verschiebt und damit die Gestalt der analogen Realität verändert, lässt sich anhand zahlreicher Lebensvollzüge belegen. Viele Beispiele finden sich allein im Kontext der augenscheinlichen Transformation zwischenmenschlicher Begegnung und Kommunikation. Ich greife für den vorliegenden Zusammenhang das Phänomen der Gewohnheitsbildung heraus. Im Hintergrund steht dabei die Beobachtung, dass die Ausprägung von Gewohnheiten eine für die vorliegende Fragestellung besonders aufschlussreiche Verschränkung virtueller und physischer Aspekte aufweist.

Dieser Gedanke soll an zwei Beispielen veranschaulicht werden. An erster Stelle steht dabei das Habituskonzept des amerikanischen Pragmatisten John Dewey (1859–1952). Mit den übrigen Vertretern des pragmatistischen Denkens teilt Dewey die grundlegende Überzeugung, dass im Rahmen unserer Urteilsbildungsprozesse die konkrete Praxis der abstrakten Theorie vorgeordnet ist. „Normalerweise“, so fasst er diese Intuition beispielsweise am Beginn seiner Vorlesungen zur Sozialphilosophie bündig zusammen, „fragen wir erst, warum oder wie wir bestimmte Dinge tun, wenn wir sie schon längst tun“.³

Vor diesem Hintergrund bestimmt Dewey das Konzept der Gewohnheit wie folgt:

„We are given to thinking of a habit as simply a recurrent external mode of action, like smoking or swearing, being neat or negligent in clothes and person, taking exercise, or playing games. But habit reaches even more significantly down into the very structure of the self: it signifies a building up and solidifying of certain desires; an increased sensitiveness and responsiveness to certain sti-

³ J. Dewey, Sozialphilosophie. Vorlesungen in China 1919/20, hg. von A. Honneth, A. Särkelä, Berlin 2019, 7.

multi, a confirmed or an impaired capacity to attend to and think about certain things.“⁴

Die Art und Weise, wie Menschen ihre Erfahrungen auf den Begriff bringen, ist dieser Darstellung zufolge gleichsam die Spitze des Eisbergs habitueller Praktiken. Um Gewohnheiten erschöpfend zu beschreiben, genügt es dementsprechend nicht, auf die Oberfläche geäußerter Überzeugungen Bezug zu nehmen. Gewohnheiten reichen vielmehr in die Tiefenschichten menschlichen Lebens hinab. Sie geben Zeugnis von abgelagerten Erfahrungen der Vergangenheit und prägen Handlungsdispositionen in der Zukunft; sie stecken das Feld dessen ab, wofür wir ansprechbar und empfänglich sind, und verleihen unserem Begehren – weit vor jeder Versprachlichung – seinen Richtungssinn.

Dewey unterstellt dabei, dass Gewohnheiten von einem „Selbst“ („*self*“) getragen werden, an dem sich so unterschiedliche Aspekte wie Begehren und Ansprechbarkeit, Affinität und Denken erkennen lassen. Eine damit kontrastierende, darin aber für das vorliegende Erkenntnisinteresse ebenso aufschlussreiche anthropologische Ausgangslage findet sich im zweiten Beispiel, nämlich in der Phänomenologie Maurice Merleau-Pontys. Hier wird die Habitualisierung nicht als transformativer Prozess an einem *Selbst* gedacht. Stattdessen wird für die anthropologische Tiefendimension des Körpers das Konzept des *Leibes* geprägt.⁵ Ähnlich wie Dewey⁶ bemüht sich Merleau-Ponty in seiner Anthropologie um die Überwindung der Dichotomie zwischen Subjekt und Objekt bzw. zwischen Geist und Natur, zwischen Empirismus und Intellektualismus.⁷ Anders als Dewey setzt Merleau-Ponty diese grundlegende Intuition nicht in

⁴ J. Dewey, *Ethics*, in: J. A. Boydston (Hg.), *John Dewey. The Later Works 1925–1953*, Bd. 7, Carbondale 1985, 170.

⁵ C. Mandry, *Augmented Reality: Zur Wirklichkeitswahrnehmung der theologischen Ethik*. Vortrag bei der Tagung *Transzendierungen – Überschreitungen. Interdisziplinäre Erkundungen zu AR/VR*, Frankfurt am Main 24.9.2021, in: <https://www.youtube.com/watch?v=InETSYrfeBM&t=3362s>, 56:02–1:18:17 Min. (Download: 13.7.2022).

⁶ Vgl. J. Dewey, *Experience and Nature*, in: Boydston (Hg.), *John Dewey (wie Anm. 4)*, 27.

⁷ Vgl. M. Merleau-Ponty, *Phänomenologie der Wahrnehmung*. Photomechanischer Nachdruck der Ausgabe von 1966, Berlin ⁶2010, 4f.

verhaltenstheoretische oder sozialpsychologische, sondern zunächst in leibphänomenologische Begriffe um. Vor diesem Hintergrund ergibt sich die folgende Beschreibung der Gewohnheitsbildung:

„Was aber ist die Gewohnheit dann, wenn sie weder eine Kenntnis noch ein Automatismus ist? Ein *Wissen, das in den Händen ist*, das allein der leiblichen Betätigung zur Verfügung steht, ohne sich in objektive Bezeichnung übertragen zu lassen.“⁸

Gewohnheiten lassen sich weder auf die reine Kognition noch auf den reinen Reflex reduzieren. Sie weisen stattdessen sowohl begriffliche als auch vorsprachlich-spontane Momente auf und sind als solche an das Ganze des Leibes gebunden. Mit dem Konzept des Leibes verbindet Merleau-Ponty dabei diejenige Instanz des menschlichen Daseins, an der sich seine Universalität und seine Partikularität verbinden – d. h. „jene(n) Bedeutungskern, der sich wie eine allgemeine Funktion verhält, jedoch existiert und der Krankheit zugänglich ist“.⁹

Besondere Aufmerksamkeit widmet Merleau-Ponty nun solchen Gewohnheiten, bei denen kulturelle bzw. technische Artefakte involviert sind. Ist eine Gewohnheit im Umgang mit einem Objekt erworben, so bleibt dieses Objekt Merleau-Ponty zufolge dem Menschen nicht länger äußerlich:

„Die Orte des Raumes bestimmen sich nicht als objektive Positionen im Verhältnis zur objektiven Stelle unseres Leibes, sondern zeichnen um uns her die wandelbare Reichweite unserer Gesten und Abzweckungen in unsere Umgebung ein. Sich an einen Hut, an ein Automobil oder an einen Stock gewöhnen heißt, sich in ihnen einrichten, oder umgekehrt, sie an der Voluminosität des eigenen Leibes teilhaben lassen.“¹⁰

Wer ein technisches Instrument zu gebrauchen lernt, der eignet es sich in der Weise an, dass er es schließlich als Erweiterung des eigenen Leibes empfindet. Versiert mit einem Objekt umgehen zu können, bedeutet demnach, ein Gefühl für seine räumliche Ausdehnung zu haben – so wie man ein Gefühl für die räumliche Ausdehnung der eigenen Gliedmaßen hat. Es sind diese Prozesse der Einverlei-

⁸ Ebd., 174.

⁹ Ebd., 177.

¹⁰ Ebd., 173.

bung äußerer Mittel, die den Menschen in eine lebendige Beziehung zu seiner Umwelt eintreten lassen. In diesem Sinne gilt für Merleau-Ponty: „Der Leib ist das Mittel überhaupt, um eine Welt zu haben.“¹¹

Das Schlaglicht auf Deweys Theorie menschlicher Gewohnheit hat darauf aufmerksam gemacht, dass habitualisierte Einstellungen vorpropositionale und propositionale Persönlichkeitsdimensionen gleichermaßen umfassen. Merleau-Pontys Konzept der Leiblichkeit spiegelt diese Einsicht in seiner Analyse der Interaktion zwischen dem Menschen und seiner Umwelt, die den Gedanken eines unthematisch-leiblichen Wissens einschließt. Was nun die Rekonstruktion des Umgangs des Menschen mit virtuellen Objekten angeht, so scheint es auf den ersten Blick naheliegend, im Sinne einer Analogie an die Einsichten von Dewey und Merleau-Ponty anzuschließen.

Warum aber wurde einleitend behauptet, dass eine solche Analogie unzulässig ist und an ihre Stelle die Figur eines Paradigmenwechsels zu setzen ist? Welche Gründe sprechen dafür, die leibliche Aneignung virtueller Realitäten nicht einfach als graduelle Erweiterung des Handlungshorizonts, sondern als ein qualitativ davon zu unterscheidendes Geschehen zu deuten? Schließlich gilt im virtuellen ebenso wie im physischen Raum: Die Momente der Wiederholung, der Einübung und der Gewohnheit bringen ein performatives, unthematisches Wissen hervor, das dem Experten einen unmittelbaren Bezug zu den Objekten ermöglicht.

Ausschlaggebend ist hier, dass sich die Einverleibung virtueller Umwelten zumindest in einer Hinsicht strukturell von der Aneignung physischer Objekte zu unterscheiden scheint. Folgt man Merleau-Ponty, so beinhaltet der gelungene Umgang mit einem Gebrauchsgegenstand einerseits bestimmte motorische Fähigkeiten und Gewohnheiten, andererseits bestimmte kognitive Überzeugungen über das fragliche Objekt. Der Erfolg der leiblichen Aneignung hängt dabei wesentlich davon ab, dass motorische und kognitive Momente konsistent sind. Im Zuge der Habitualisierung der Interaktion mit virtuellen Entitäten entsteht – ebenso wie in der Erschließung physischer Entitäten – ein „Wissen, das in den Händen ist“¹².

Im Umgang mit virtuellen Objekten nun funktionieren die *motorisch-reflexhaften* Anteile erstaunlich analog zum Umgang mit physi-

¹¹ Ebd., 172.

¹² Ebd., 174.

schen Objekten. In der Interaktion zwischen Avataren bilden sich auf Seiten der Spieler*innen ähnliche Dispositionen der Empfänglichkeit bzw. Ansprechbarkeit aus wie in der Interaktion zwischen physischen Personen. Wer, um ein weiteres Beispiel zu nennen, eine VR-Brille anzieht und den Boxkampf gegen einen virtuellen Gegner aufnimmt, wehrt dessen Schläge ebenso instinktiv ab, wie er es in der physischen Wirklichkeit täte.

Im Hinblick auf die *begrifflich-kognitiven* Anteile der leiblichen Aneignung dagegen lässt sich an der Schnittstelle zwischen physischer und virtueller Realität eine Besonderheit ausmachen. Einerseits nämlich setzt die Interaktion mit virtuellen Figuren und Objekten – genau wie auch die Interaktion mit einem Hut, einem Stock oder einem Automobil – eine Reihe an Überzeugungen über ihre Eigenschaften und ihre Funktionsweise voraus. Andererseits aber läuft im Umgang mit virtuellen Welten das Wissen mit, dass diese Welten in den Rahmen physischer Sachverhalte eingebettet sind.

Dieses Wissen mag über weite Strecken der Existenz im virtuellen Raum lediglich latent vorhanden sein. Spätestens im Falle eines Konflikts jedoch – dann, wenn beide Dimensionen der Realität spürbar miteinander kollidieren – tritt es ins Bewusstsein des Akteurs. Wer im virtuellen Boxkampf mit dem Knöchel an den physischen Schrank schlägt, dem wird schlagartig bewusst, was er in eigentümlicher Weise zu keinem Zeitpunkt *nicht* gewusst hätte, nämlich, dass seine virtuelle Umgebung von einer physischen Umgebung eingeraht ist, die im Zweifelsfall das letzte Wort hat – kurz: dass die virtuelle Umgebung – so real sie im Moment der Interaktion sein mag, zugleich eben *nur* virtuell ist.

2 Perspektivenwechsel

Wenn diese Deutung zutrifft, dann unterscheidet sich der Kontakt zur virtuellen Realität dadurch vom Kontakt zur physischen Realität, dass sein kognitiver Anteil einen doppelten Boden aufweist. Das äußere Verhalten desjenigen, der mit virtuellen Entitäten interagiert, legt zunächst die Vermutung nahe, er sei von der physischen Existenz dieser Entitäten überzeugt. Herausgefordert, seine Überzeugung ausdrücklich zu machen, würde allerdings wohl kaum jemand leugnen, dass sich etwa der Kampf mit virtuellen Gegnern in vieler-

lei Hinsicht von einem Kampf mit physisch-realen Gegnern auf bedeutsame Weise unterscheidet, d. h., dass sich die beiden Ebenen keineswegs in eins setzen lassen.

Indem der Umgang mit virtuellen Dimensionen der Realität auf diese Doppelbödigkeit aufmerksam macht, legt er den Blick auf einen Aspekt menschlichen Verhaltens frei, der sich auch innerhalb der physischen Wirklichkeit ausfindig machen lässt. Die Nahaufnahme der Interaktion zwischen einem Menschen und seiner virtuellen Umgebung lässt also eine Struktur hervortreten, die durchaus auch in analogen Interaktionsmustern vorhanden ist, dort jedoch vielfach übersehen oder ausgeblendet wird.

Ein Beispiel soll veranschaulichen, was mit dieser zunächst abstrakten Überlegung gemeint ist. Aufschlussreich ist in diesem Zusammenhang ein Essay der Epistemologin und Kognitionspsychologin Tamar Szábo Gendler mit dem Titel „Alief and Belief“¹³. Ausgangspunkt für die dort entwickelte Argumentation ist der 2007 erbaute *Grand Canyon Skywalk*, der als hufeisenförmiger Steg in die Schlucht des Grand Canyon hineinragt. Gendlers Interesse gilt dem Verhalten der Menschen, die den *Skywalk* betreten und nach wenigen Schritten durch dessen gläsernen Boden rund 220 Meter in die Tiefe blicken.

Erwartungsgemäß zeigen viele Besucher*innen angesichts der schwindelerregenden Tiefe ängstliche bzw. panische Reaktionen – und dies, obwohl ihnen kognitiv klar ist, dass sie nicht durch den Glasboden stürzen können. Um dieses Verhalten zu erklären, führt Gendler jenseits der kognitiven Überzeugung eine epistemologische Kategorie ein, die sie „*alief*“ nennt:

„Surely they *believe* that the walkway will hold: no one would willingly step onto a mile-high platform if they had even a scintilla of doubt concerning its stability. But alongside that belief there is something else going on. Although the venturesome souls wholeheartedly believe that the walkway is completely safe, they also *alieve* something very different. The alief has roughly the following content: ‚Really high up, long, long way down. Not a safe place to be! Get off!‘“¹⁴

¹³ T. S. Gendler, *Alief and Belief*, in: dies., *Intuition, imagination, and philosophical methodology*, Oxford 2010, 255–281.

¹⁴ Ebd., 256.

Gendler begreift das widersprüchliche Verhalten der Menschen auf dem *Skywalk* als ein anschauliches Beispiel für die allgemeine Einsicht, dass sich menschliches Verhalten nicht eindimensional erklären lässt – weder allein durch die von der Akteurin gehegten Überzeugungen noch allein durch Instinkte, Gewohnheiten oder Vorstellungen. Stattdessen wird es in zahlreichen Fällen *simultan* von expliziten Überzeugungen (*beliefs*) und einem Bündel komplexer Reaktionsmuster (in Gendlers Begrifflichkeit *aliefs*) gesteuert.

Im Einzelnen definiert Gendler das von ihr eingeführte Konzept wie folgt:

„(A)n alief is a mental state with associatively linked content that is representational, affective, and behavioral, and that is activated – consciously or unconsciously – by features of the subject’s internal or ambient environment. It is a more primitive state than either belief or imagination: it directly activates behavioral response patterns (as opposed to motivating in conjunction with desire or pretended desire).“¹⁵

Das Konzept des *alief* erlaubt es, das Repertoire der am Erkenntnisprozess aufscheinenden Aspekte des menschlichen Geistes gegenüber den herkömmlichen Erkenntnisformen zu erweitern. In die Trias von Sinnesanschauung, Vorstellung und Begriff wird mit dem *alief* eine Kategorie menschlichen Erkennens eingefügt, die zwar weniger komplex ist, dafür aber umso effektiver auf das Verhalten einwirkt.

Ich hatte zu Beginn des Abschnitts die Vermutung geäußert, dass die Kategorie des *aliefs* ein geeignetes Instrument darstellen könnte, um das Verhältnis zwischen physischen Akteur*innen und virtuellen Realitäten präziser zu fassen. Im Kontext dieser Ausgangsvermutung erscheinen mir insbesondere zwei Aspekte dieser Definition bedeutsam. Zum einen hebt Gendler die Relevanz visueller Reize für die Aktivierung von *aliefs* hervor. Es ist die Unmittelbarkeit eines Anblicks – nicht die Mittelbarkeit propositionaler Aussagen, die *aliefs* hervorruft und als Begleitinstanzen, wenn nicht gar Konkurrenten der *beliefs* fungieren lässt. Zum anderen legt Gendlers Definition nahe, dass es sich bei den *aliefs* um responsive Muster handelt. Es ist der zunächst passive Eindruck und nicht etwa das aktiv hervor-

¹⁵ Ebd., 255.



Abb. 1: Gran Canyon Skywalk, 2006 (Bild: Brian Peregrina für Giroux Glass, Inc.).

gebrachte Bild, der konstitutiv und bisweilen mit primitiver Wucht auf menschliche Verhaltensformen einwirkt.

Wie jede Position, so hat auch die These Gendlers auf verschiedenen Seiten Widerspruch hervorgerufen. Für den vorliegenden Zusammenhang – die Frage danach, inwieweit das Phänomen virtueller Realitäten nach einem neuen Paradigma der Deutung menschlichen Daseins und Verhaltens verlangt – können diese Einwände ausgeklammert werden. Hier geht es lediglich um die Anregung, dass Gendlers Begriff des *alief* zumindest einmal versuchshalber auf den Begriff zu bringen erlaubt, in welcher Weise die Erfahrung mit virtuellen Räumen das Repertoire verhaltenstheoretischer Kategorien erweitert. Wer einer Person von außen dabei zusieht, wie sie, verborgen hinter einer VR-Brille, im besten Wissen um die Virtualität ihrer Umwelt zugleich konsequent und erstaunlich irritationsresistent deren Eigenlogik folgt, findet im Begriffspaar von *belief* und *alief* womöglich einen erhellenden heuristischen Schlüssel, um diese eigentümliche Ungleichzeitigkeit zu verstehen.

Am Beginn der vorliegenden Argumentation stand die Frage, wie die Muster des Umgangs mit virtuellen Realitäten auf die im analo-

gen Kontext ausgebildeten Muster der Welterschließung zurückwirken. Mit Hilfe von Tamar Gendlers Begriffen lässt sich die Art und Weise, in der die virtuelle Erweiterung der Realität die im Umgang mit der physischen Realität ausgeprägten Handlungsschemata transformiert, versuchsweise präzisieren. Die Orientierung in der Virtualität rückt demnach die Bedeutung solcher Erkenntnisformen in den Vordergrund, die neben – und teilweise im scharfen Kontrast zu – den propositional strukturierten und insofern prinzipiell diskursivierbaren Überzeugungen für unsere Handlungsweisen konstitutiv sind. Der eigentümliche Widerspruch zwischen unseren vorpropositionalen, affektiv grundierten Erkenntnisformen einerseits und unseren satzhafte strukturierten Überzeugungen andererseits bildet in der analogen Praxis tendenziell die Ausnahme. Im Raum der Virtualität dagegen avanciert die Spannung zwischen *alief* und *belief* zum Normalzustand.

In diesem Sinne eröffnet sich mit der Erweiterung der Realität um die virtuelle Dimension eine neue Perspektive auf den Prozess, in dem sich der Mensch seine Wirklichkeit anzueignen und sich in ihr zu orientieren versucht. In dieser Perspektive treten die kognitiv strukturierten Überzeugungen aus ihrem herkömmlichen Kräftefeld mit sinnlicher Wahrnehmung und triebhaftem Reflex heraus. In den Vordergrund treten stattdessen affektive Reaktionsmuster, die mit dem mentalen Zustand des *believe* inkommensurabel sind. So stark nämlich der praktische Widerspruch zwischen einem *alief* und einem simultan gehegten *belief* sein mag, so wenig lassen sich *aliefs* als bewusste Infragestellung der betreffenden *beliefs* auffassen.

3 Ausblick: Reframed Theology

Welche Konsequenzen ergeben sich nun aus dieser neuen Anordnung der an der Wirklichkeitserkenntnis beteiligten Dynamiken für den Zuschnitt der Theologie? Welche Impulse lassen sich aus der angesichts virtueller Realitäten erweiterten Perspektive auf das menschliche Verhalten, Denken und Handeln im Hinblick auf das Verhalten, Denken und Handeln *gläubiger* Menschen ableiten?

In der fundamentaltheologischen bzw. religionsphilosophischen Strukturanalyse des religiösen Glaubens hat es sich seit Augustinus eingebürgert, zwischen dem einstellungshaften Moment des per-

sonalen Vertrauens (*fides qua*; engl. *faith*) und dem satzhaften Moment der inhaltlichen Zustimmung (*fides quae*; engl. *belief*) zu unterscheiden.¹⁶ Zugleich wird, zumindest seit dem Zweiten Vatikanischen Konzil, hervorgehoben, dass *fides qua* und *fides quae* bzw. *faith* und *belief* kein Konkurrenzverhältnis aufweisen, sondern dass sie sich komplementär zueinander verhalten. Vielmehr stehen die beiden Dimensionen in einer wechselseitigen Konstitutionsbeziehung: Im Habitus des Glaubens manifestieren sich die kognitiven Überzeugungen, die in ihn eingelassen sind, während umgekehrt ebendieser Habitus überhaupt erst die Disposition garantiert, aus der heraus Menschen die propositionalen Gehalte des Glaubens verstehen können.¹⁷

Tatsächlich schließt diese Verhältnisbestimmung allerdings nicht die Möglichkeit aus, dass das konkrete Verhalten gläubiger Menschen den geglaubten Propositionen widerspricht. So kann etwa ein Subjekt auch dann tiefe existenzielle Ängste durchleiden, wenn es grundsätzlich die Überzeugung vertritt, in der letzten Wirklichkeit des Lebens von Gott erlöst zu sein. Ausgehend von der klassischen Analyse des Glaubens anhand der Unterscheidung zwischen *faith* und *belief* lässt sich dieser Widerspruch zunächst naheliegenderweise in Begriffen einer Defizienz erklären. Entweder es besteht eine Lücke bzw. ein Irrtum auf der Ebene der *fides quae* – oder aber es mangelt an Kontinuität auf der Ebene der *fides qua*.

Die an der Schnittstelle zwischen virtueller und physischer Realität zu Tage tretende Relevanz affektiver Reaktionsmuster bietet eine neue Heuristik, um das Phänomen der Inkonsistenz zwischen Akt und Inhalt des Glaubens zu deuten. Sie regt dazu an, den theologisch jahrhundertlang bearbeiteten (und dabei moralisch hochgradig aufgeladenen) Antagonismus zwischen Vernunft und Trieb aufzubrechen und um die Dynamik der *aliefs* zu erweitern. Anders als die klassische Konzeption des Triebes nämlich bezieht der *alief* seine Sinnspitze aus dem intensiven Wechselspiel zwischen der virtuell simulierten und der physisch vorgefundenen Realität. Er spiegelt da-

¹⁶ Vgl. exemplarisch W. Beinert, Glaube, in: ders., Lexikon der katholischen Dogmatik, Freiburg i. Br. 1991, 193–197, hier: 195.

¹⁷ Vgl. exemplarisch A. Langenfeld, Glaube, in: C. Dockter, M. Dürnberger, A. Langenfeld (Hg.), Theologische Grundbegriffe. Ein Handbuch, Paderborn 2021, 67–68, hier: 68.

mit genau diejenige Struktur, die den religiösen Glauben von anderen Modi des Umgangs mit der Wirklichkeit auszeichnet, nämlich die enge Verwobenheit zwischen rezeptiven und imaginativen Momenten. Womöglich stellt er deshalb ein besonders vielversprechendes begriffliches Mittel dar, um dem Rätsel von Diskrepanzen zwischen Vertrauen und Fürwahrhalten, das sich der Strukturanalyse des Glaubens seit jeher stellt, auf innovative Weise nachzugehen.