

pop.religion: lebensstil – kultur – theologie

Ingo Reuter

Der christliche Glaube im Spiegel der Popkultur



Springer VS

pop.religion: lebensstil – kultur – theologie

Reihe herausgegeben von

Frank Thomas Brinkmann, Gießen, Deutschland

Andreas Engelschalk, Aßlar, Deutschland

Gotthard Fermor, Bonn, Deutschland

Hans-Martin Gutmann, Hamburg, Deutschland

Inge Kirsner, Ludwigsburg, Deutschland

Ilona Nord, Würzburg, Deutschland

Harald Schroeter-Wittke, Paderborn, Deutschland

Die Reihe *pop.religion* stellt eine Plattform für popkulturtheoretische und pop-theologische Diskurse dar. Sie verfolgt das Ziel, gegenwärtige Debatten zu POP und Popkultur aus theologischer sowie religions- und kulturwissenschaftlicher Forschungsperspektive zu bereichern und bietet entsprechenden Einzelstudien, Tagungsbänden, Festschriften, Aufsatzsammlungen und Literaturberichten ein angemessenes Forum.

Weitere Bände in der Reihe <http://www.springer.com/series/13867>

Ingo Reuter

Der christliche Glaube im Spiegel der Popkultur

Ingo Reuter
Viersen, Deutschland

ISSN 2569-880X ISSN 2569-8818 (electronic)
pop.religion: lebensstil – kultur – theologie
ISBN 978-3-658-28928-7 ISBN 978-3-658-28929-4 (eBook)
<https://doi.org/10.1007/978-3-658-28929-4>

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von allgemein beschreibenden Bezeichnungen, Marken, Unternehmensnamen etc. in diesem Werk bedeutet nicht, dass diese frei durch jedermann benutzt werden dürfen. Die Berechtigung zur Benutzung unterliegt, auch ohne gesonderten Hinweis hierzu, den Regeln des Markenrechts. Die Rechte des jeweiligen Zeicheninhabers sind zu beachten.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag, noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Springer VS ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH und ist ein Teil von Springer Nature.

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

Christlicher Glaube heute: Ein Spiegel der Popkultur?

Geleitwort von Stefan Piasecki

Verzückte Menschen, die in Trance Sphärenreisen unternehmen, andere mit ihrer Fröhlichkeit anstecken, für eine Mission eintreten, sich dem Bösen entgegenstellen, Entbehrungen auf sich nehmen oder sich selbst Wunden zufügen, um ihrem Propheten nahe zu sein: Szenen, die nicht aus Filmen stammen, sondern bei denen es sich um reale Ereignisse mit tibetanischen Mönchen, betenden Nonnen, südamerikanischen Protestanten, polynesischen Naturvölkern, philippinischen Christen, Sunniten auf der Hadj oder Schiiten bei Kerbela handelt.

Religiöse Ruhe dagegen in Mitteleuropa: Überalterte Gottesdienste, schwach besetzte Jugendstunden, profanisierte Sakralbauten und umgewidmete Gemeindegemeinschaften. Dann doch wieder bunte Kirchentage mit einer Fülle an inhaltlichen Angeboten und dem spürbaren Versuch, die Vielfalt der Gesellschaft, die auch eine Vielfalt der Kulturen und Themen und Bilderwelten ist, abzubilden, festzuhalten, zu bewältigen, durch Kirche bearbeitbar und nutzbar zu machen. Draußen in den Fußgängerzonen sind es hingegen vornehmlich kleine oder nicht-christliche Gruppen, die für ihre Botschaften werben. Ist in Deutschland, vielleicht *im Westen* insgesamt, der Glaube der Verkündigung einer der *Telepräsenz* geworden? Immerhin waren bis vor zwei Jahrzehnten Kirchentage, Andachten zu hohen Feiertagen oder kirchliche Würdenträger in TV-Talks noch gängig. Auch diese Zeiten sind aber lange vorbei.

Kirchenvertreter sitzen zwar noch in Rundfunkkräften, aber kaum mehr vor der Kamera. Die Augsburger Domsingknaben singen nicht mehr in den Samstagabend-Shows, denn jene sind längst durch Serien und Filme verdrängt. Das „Wort zum Sonntag“ oder Kurzandachten im Radio lassen wenig genuin Christliches erkennen sondern sind von einer alltäglichen Verwechselbarkeit, humanistisch denotiert. Pater Brown ist lange in Rente, im „Tatort“ ist kirchliches Personal eher Täter als Seelsorger.

Filme wie „The Circle“ (2017) mit Top-Besetzung aus Hollywood verbinden zwar Zukunftstechnologien mit Letztfragen, kommen dabei jedoch ohne einen

einzigem Verweis auf Religion aus. Moral, Ethik, der Sinn des Sterbens und von Verlust werden hier vergesellschaftet, sozialisiert und medial „geshared“, aber nicht beantwortet. Das Gute, das Böse, das Scheitern und die Sünde bleiben Motiv der künstlerischen Auseinandersetzung, so Reuter (2013, S. 239 f.), bedürfen aber keiner religiösen Konnotation mehr, um „sündig“ zu sein oder „vergeben“ zu werden. Zwar verursachen auch künstlerische und moderne Auseinandersetzungen eine tiefgehende Unruhe beim Betrachter, doch sie sind heilbar, therapierbar, man kann sich selber oder die Umstände ändern (vgl. a. a. O., S. 246). Damit ist der Film, wie es scheint, auch eine Art Zustandsbeschreibung der Bedeutung von Kirchen im öffentlichen Raum. Weltanschauung, Orientierung, Perspektive zu vermitteln ist offenkundig heute Teil des Auftrags von Medienanstalten, während Kirchen als Orte des Gestrigen gelten, wenn nicht sogar mafiös erscheinen (a. a. O., S. 231). Fanden sich in zukunfts-kritischen Medienproduktionen der Vergangenheit immer wieder kritische oder flehende Fragen an Theologie oder Religionsgemeinschaften, fehlen sie immer öfter vollständig. Braucht man diese nicht mehr? Will man sie nicht? Reuter vermutet, dass man ihnen vorwerfe eher Zugänge zur Wahrheit zu behindern als den Weg zur Erkenntnis zu ebnen (a. a. O., 234). Wie positionieren sich die Kirchen dazu? Wehren sie sich gegen den spürbaren Relevanzverlust? Schon Martin Luther hatte den Schwund des Geistlichen beklagt und die Deutschen aufgerufen, Gebrauch von Gottes Gnade zu machen, solange sie da sei (Luther 1524 in: Joestel / Schorlemmer 2000, S. 11).

TV-Pfarrer Jürgen Fliege bezeichnete die Telepräsenz einmal als „Taufe durch das Scheinwerferlicht“, der Fernseher erschiene als der neue Hausaltar und nehme eine sinnstiftende, einordnende und erklärende Rolle für die Lebensfragen ein (Schieder 2001, in: Piasecki 2017, S. 613). Fiske und Hartley fanden bereits, dass *„Television functions as a social ritual, overriding individual distinctions, in which our culture engages in order to communicate with its collective self“* (Fiske, Hartley, 2003 (1978), S. 64). Oder auch Spencer-Hall:

“I attest that our use, enjoyment, and conceptualization of cinema - and more recently, three-dimensional virtual environments online - reflect our enduring preoccupation with those topics which were previously the domain of religion (...). This includes: our fear and anxiety of mortality; our quest to understand the intersection of body and soul (...); the need to know what ‘lies beyond’ our present reality (...)” (Spencer Hall 2018, S. 11).

Jedoch: Medien als *Mittler* folgen ihren eigenen Gesetzmäßigkeiten. Und so ist es nicht erst seit heute. Einerlei, ob es vor Jahrhunderten um durch Boten verkündete oder schriftlich übermittelte Informationen ging oder heute um die Möglichkeiten, die sich aus der globalen Massenkommunikation und vor allem interaktiven

Kommunikationsformen ergeben. Elektronische und soziale Medien als Mittler von Kommunikation sind heute effizienter, berichten schneller, reichen weiter und agieren interaktiver, erklären umfassender als je zuvor. Technische Evolutionssprünge ereignen sich im Abstand weniger Monate oder Jahre statt in Generationen. Noch immer gilt, dass erfolgreiche Kommunikation nach innen und außen die Voraussetzung dafür ist, dass Ideen und Kulturen sich halten, durchsetzen, verbreiten und weiter entwickeln können. Durch eine funktionierende Kommunikation wurden und werden Loyalität und Legitimation gefördert, eingefordert - oder entzogen. Es werden Vorbilder konstruiert und am medialen Leben erhalten, Stars der öffentlichen Selbstinszenierung, die Reuter als *Heilige der Postmoderne und der Popkultur* erkennt, denen aber eine gänzlich andere *Message* inhärent ist: Ihnen ginge es nicht um Demut, Verzicht, Größe zur Selbsterniedrigung oder Aufopferung, sondern Erfolg, Schönheit und Stärke (Reuter 2013, S. 64) – damit tragen sie gleichzeitig den Kern ihres eigenen Verfalls in sich und gehen spätestens dann ihrer Selbstbestimmtheit verlustig, wenn sie in ihrem absehbaren Altern und Scheitern zum dankbaren Material der medialen Zersetzung werden.

Eine besondere Rolle erhalten dagegen heute die Anwender, die Nutzenden, zugewiesen. Seit den 2000er Jahren haben sich neue diskursive Bezugssysteme ergeben: Jede Information ist überall und vor allem *gemäß individueller Präferenzen* verfügbar. Empfangen wird nicht mehr bloß, was andere aufbereiten. Der Newsfeed bietet exakt das, was man auch wirklich lesen und wissen will. Moderne Mediennomaden folgen der jeweils aktuellsten Nachricht oder auch nur der besseren Präsentation oder leichteren Verfügbarkeit (z. B. ohne „Bezahlschranke“). Sie agieren niemals bloß *rezeptiv*, sondern meistens auch *produktiv*. Der *Konsument* wird demnach als *Prosument* zu einem Zwitterwesen und tritt ebenso als *Produzent* in Erscheinung, nämlich von kommentierten oder eigenhändig weitergeleiteten Informationen (Süss, Lampert, Wijnen 2010, S. 112). Er verändert und steuert damit den Diskurs aus diesem selbst heraus, indem bspw. der Kommentar unter einem Zeitungsartikel von Nutzern weiterverbreitet wird, versehen mit dem Zusatz „Zeitung XY meldet, dass...“ und in sozialen Medien diese „neue“ Meldung dann als solche „der Zeitung XY“ perpetuiert wird. Mit Neitzel und Nohr (2006, S. 15) gesprochen: „*Diese Art der Partizipation kann verstanden werden als ein auf Interpretation gerichtetes und hochaktives und nicht reglementiertes Handeln am repräsentationalen System*“. Oder einfacher ausgedrückt: Was von einem Ereignis zur „Story“ und wie sie eingeordnet wird, ist das Ergebnis nicht mehr nur der Selektionsleistung einzelner Gatekeeper, sondern wird zur Gemeinschaftsleistung aller Teilnehmer am gesellschaftlichen Kommunikationsverkehr, die damit gemeinsam Kultur, Alltagskultur, prägen.

Mit Kultur bezeichnete Gräß (2002, S. 53) die von der menschlichen Gattung in ihrer Geschichte hervorgebrachte, gestaltete, erkannte und semantisch erfasste Welt.

Der Gegenbegriff zur Kultur ist in diesem Verständnis die Natur – also die Welt und Umwelt, in die *Mensch* hineingeboren wird. Zur Bestimmung des *In-der-Welt-seins* lohnt das Verständnis von Kultur als ein vor allem durch Sprache und Schrift sich erhaltendes und fortspinnendes Bedeutungsgewebe, ein System von Zeichen, das die Welt ordnet und beschreibt. Menschen bewegten sich seit jeher in einer Vielzahl von Bedeutungskontexten, die mit fortschreitender Dichte der Gesellschaften an Zahl und Tiefe zunahmen. Sprache, Identität, soziale Zugehörigkeit und Kompetenz werden vor dem Hintergrund einer Kulturzugehörigkeit bewusst und unterbewusst in Zeichen übersetzt – sichtbar und auffällig sind Statussymbole oder positive wie negative Gesten und Gebärden. Geerts bezeichnete daher (in Gräb, a. a. O., S. 54) „menschliches Handeln als symbolisches Handeln“. Symbole repräsentierten auch den übergeordneten Sinnzusammenhang, sie seien Ausdrucksdimension und erfüllten eine Darstellungsfunktion, die mit hinreichender Wahrscheinlichkeit (wenn „Sender“ und „Empfänger“ einer Botschaft über die gleichen kulturellen Codes verfügen) Auskunft über den mit ihnen *symbolisch* verbundenen Sinn geben. Kultur stellt als System von Werten und Normen Richtlinien bereit – sie erlaubt Orientierung innerhalb eines Systems des menschlichen Miteinanders, in welchem der einzelne sich nicht mehr auf seine Instinkte verlassen muss, da diese weitgehend ersetzt wurden bzw. das instinktive Handeln (etwa Gewaltausübung zur Gegenwehr) wiederum von Normen und Regeln gerahmt und geregelt ist (Scherr 2004, S. 208).

Im alltäglichen Handeln sind diese Normen häufig nicht sicht-, sondern nur erlebbar.

Kulturelle Gewohnheiten helfen bei der Regelung sozialer Abläufe. Der Verstoß gegen solche Abläufe resultiert in Korrekturversuchen oder Sanktionen der gesellschaftlichen Umgebung. Gesellschaftliche Interaktion ist ohne kulturelle Rahmung von Ge- und Verboten nicht denkbar, da ohne dieses Bezugsgerüst jede Interaktion, die über die existenziell wichtigen Verrichtungen hinausgeht (Nahrungsbeschaffung etc.) sinnlos wäre. Die Art, wie die Interaktionen und Beziehungen einer Gruppe strukturiert sind und wie die Gruppe ihre Formen vermittelt und interpretiert, wird kulturell determiniert. Menschliche Lebenswelten sind ästhetisch, künstlerisch, praktisch etc. unterschiedlich und wurden in der Vergangenheit erklärt und gerahmt durch Sprachen und Religionen sowie Deutungszusammenhänge, die ihrerseits wiederum vielschichtigen (auch regionalen) Traditionen entstammten. Heute agieren auch Unterhaltungsmedien kulturprägend. Sie vollbringen eine Auswahlfunktion aus allem was geschieht und Menschen bewegt, aber ebenso erklären, repräsentieren und steuern sie – auch durch Weglassen, ebenso durch Fokussierung – was *nicht mehr* Kultur ist oder sein soll. Klimaschutz ist Kultur, Zivilcourage ist Kultur. Christliche Gebote und Kirche kommen unter Rechtfertigungsdruck, wenn sie der Kultur der totalen Selbstverwirklichung und Individu-

alisierung entgegenstehen. Die Kirchen ringen um ihre Position bspw. zu Themen wie Abtreibung oder gleichgeschlechtlichen Partnerschaften, sie machen es sich nicht leicht, sie leiden mitunter jahrelang. Sie gehen wahrhaft basisdemokratisch mit diesen Herausforderungen um und verlangen säkularen ebenso wie bibeltreuen Christen einiges ab. Aber es sind medienverstärkte gesellschaftlich-tektonische Verwerfungen, die die Kirchen im wahrsten Sinne des Wortes von außen bewegen und die nicht-christliche Glaubensgemeinschaften so gut wie gar nicht adressieren. Die Kirchen ihrerseits scheinen aus sich heraus kaum mehr gleichermaßen inhaltlich zurückwirken zu können oder zu wollen.

Medien erschaffen selbst auch mythisches Wissen, welches bisweilen als „Wissen“ gar nicht mehr wahrgenommen wird, sondern einfach „ist“. Der feststellbare Klimawandel, natürlich oder menschengemacht, wird öffentlich diskutiert, überhöht und auf die Spitze getrieben im Duktus der Schlagzeilenbedürfnisse als „Klimangst“, „Klimakatastrophe“, „Klimaapokalypse“ und entzieht sich dadurch schnell einer nüchternen Analyse – je alarmistischer der Ton, desto höher die Auflage und auch erzeugte Hemmschwelle, kritisch nachzufragen oder zu widersprechen. Das Übel, das Böse, sie erscheinen lösbar, beherrschbar, zu bewältigen, denn auch die *„populäre Kultur verunsichert als Massenkultur nicht, sondern versichert den Rezipienten des Bestandes einer – unter Umständen partiell schwer gestörten – letztlich aber verlässlichen Seinsordnung“* (Reuter 2013, S. 252). Die vielfach noch immer in der Forschung gestellte Frage, was die Medien mit der Kultur und Gesellschaft anstellen, läuft leer, wenn Medien bereits Kultur *sind* und sich gleichzeitig als gesellschaftliche *pressure groups* verstehen.

Die nach Mead als *Kommunikationsgemeinschaft* (Mead 2002 (1973), S. 299 ff.) adressierbare Zielgruppe der Rezipienten erhält durch eine das Massenbewusstsein beeinflussende, verstärkende und steuernde Berichterstattung (welche Problemlagen häufig verharmlost oder dramatisch überzeichnet) einen verzerrten Zugang zu den Quellen und dem Verlauf von gesellschaftlichen Prozessen. Ruhrmann (1989, S. 68) diskutierte noch in der Endphase der Vor-Internet-Ära, dass Rezipienten in der Verarbeitung von Nachrichten unterschiedliche Wirklichkeitsbezüge anstellten, wobei sich Nachrichteninhalte mit fiktiven und teils personalisierten Elementen vermischten. Ein Befund, der im Zeitalter der *Prosumenten* und Mitgestalter / Mitverbreiter von Informationen noch viel stärker gilt. Etablierte „Medienmacher“ als Mittler und gerade als verteilende *Hubs* kommunikativer sozialer Schwärme erfahren eine Bedeutungsverschiebung: Sie übernehmen durch Etablierung, Verstärkung und Wiederholung von Themen mittlerweile Funktionen, die in der Vergangenheit durch mythische Erzählungen oder rituelle Handlungen erbracht wurden, in denen eine Kernbotschaft bereits durch Erklärungs- oder auch Phantasieelemente gemäß der Intentionen der Erzähler „ausgeschmückt“ wurde (ein

Beispiel von vielen: Die Relotius-Affäre des SPIEGEL). Der Priester oder Pfarrer, die Moderatorin, die *Kulturerklärer* sind heute *viele*. Nie war es so *daher* leicht und reichweitenstark möglich, bequem in seiner eigenen Blase der Wirklichkeitswahrnehmung zu bleiben, eindringende Inhalte zu filtern und andere mit dem neuen individualisierten Weltwahrnehmungsgemisch zu beglücken.

In dem „Heute“ der *fraktalisierten Popkultur* (Reuter), die eine facettenreiche populäre und bisweilen populistische Kultur der individuellen Auswahlentscheidung ist, existieren nicht nur soziale Milieus, Schichten oder Interessengruppen nebeneinander; während der Sozialisation erworbene individuelle Wahrnehmungsmuster der *realen Realität* sehen sich überlagert (Augmented Reality), ergänzt (Interactive Reality - Games) oder ersetzt (Virtual Reality). Sie sind zudem befruchtet durch jene Inhalte, die der virtuelle Kreis der „geliketen“ Buddies zuvor ge-„shared“ hat und denen man vertrauen kann. Abgesehen davon vereinen diese Realitätskonzeptionen alle eines: die Möglichkeit für die Nutzer, aktiv und interaktiv in ihnen mitzuwirken und so über mehr Informationen und Kommunikationsebenen zu verfügen und sie zu erreichen, als ihnen ökonomisch, physisch oder biologisch ursprünglich zur Verfügung standen. Information ist ein kommunikatives Konzept von als gleichberechtigt wahrgenommenen Kommunikationspartnern geworden.

Mithilfe von Medien werden neben zivilen selbstverständlich nach wie vor religiöse und pseudo-religiöse Inhalte formuliert, nicht immer trennscharf. Aufgrund zunehmender Komplexität und der Individualisierung von Rezeption und Auswahl können diese immer weniger nachgeprüft werden, möglicherweise will man das auch nicht mehr („Filterblase“) oder *darf* es nicht, wenn im Interesse abstrakter höherer Ziele (Klimaretterung, soziale Gerechtigkeit) weitgehende Akzeptanz eingefordert wird und aktuelle Fragen vornehmlich in einem ganz bestimmten Licht gesehen werden. Aktuelle Diskussionen zeigen anschaulich:

„Probleme sind nicht die Probleme, die wir vorfinden, sondern die Probleme, die wir als Probleme bezeichnen. Probleme werden auf einem Markt ausgehandelt. Es gibt einen nicht gerade freien, aber auch nicht gänzlich kontrollierbaren Wettbewerb um Probleme“ (Godenzi 1997, S. 14).

Die Bedeutung derjenigen *Influencer*, die über Reichweite und mithin Gestaltungsmacht verfügen, reicht heute nicht mehr nur an klassische Medien heran, sondern auch an NGOs mit ihren Social-Media-Kanälen. Doch die Macht der Masse oder die Intelligenz der *Schwärme* ist nicht per se demokratisch. Das bleibt sie nur bei der Akzeptanz und Aufrechterhaltung gegenteiliger Meinungen, an denen sie sich reiben, schärfen und beweisen muss. Jeder aktive Versuch, Widerspruch negativ zu markieren, argumentationsfrei unter Berufung auf höhere Zwänge („alterna-

tivos“) Nachfolge zu verlangen oder auch nur Zustimmung, führt bald den Keim des Zwanghaften in sich.

„Der Wahn des einzelnen ist nur pathologisch oder kriminell, aber sieben von ihm Befallene gründen einen Verein, und im schlimmsten Falle bedrohen sie die Gesellschaft in der Überzeugung, die Wahrheit und das Recht zu besitzen“ (Gregor-Dellin, S. 7 f. in Bry 1988 (1924)).

Die beschleunigte Wiederholung von Thesen im öffentlichen Raum unter gleichzeitiger Ausblendung von Gegenauffassungen (bzw. ihre Dämonisierung) zeigt solche Muster: Eine Vermutung wird zum Glauben. Wandelt der Glaube sich unter dem Eindruck äußerer Faktoren zum Aberglauben oder zur Psychose, sind meistens die Wege zurück in die diskursive und um Erkenntnis ringende gesellschaftliche Arena bereits verschlossen. Der Mensch hat sich bereits fest in seiner Filterkammer eingeschlossen. Man will und braucht keine lästigen Kritiker mehr.

Popkultur und kirchliche Religion könnten sich befruchten und als gegenseitiges Korrektiv auftreten. Gegenwärtig sind es jedoch die Kirchen, die gesellschaftliche Impulse aus der medialisierten Gesellschaft empfangen und verarbeiten. In der Gegenrichtung scheint der Kommunikationskanal gestört. Existenzielle Fragen erreichen heute Menschen auf dem Wege von Unterhaltungsserien oder Musikvideos. Damit ist nicht gesagt, dass Kirchen nichts mitzuteilen hätten. Aber wer hört noch auf sie? Wie eng die Diskursräume geworden sind, wird bei den großen kritischen Fragen schnell deutlich. Wer brächte Fragen des „Schutzes von Leben“, der „gerechten Gesellschaft“ oder der „Weltrettung“ noch grundsätzlich mit Kirchen in Verbindung? Wer verstünde unter „Liebe“ noch zuallererst „Caritas“, Aufopferung, Mitleid und nicht vor allem individuelle Nächstenliebe?

Solidarität, Integration, Inklusion, Nächstenliebe: Die Begriffe mögen sich ähneln, doch sind Theologie und Religion besser in der Lage, aus den Tiefen der Ideengeschichte zu schöpfen als Medien mit ihren viel höheren Prozessgeschwindigkeiten. Sich auf die Inhalte von Kirchen einzulassen bedeutet vor diesem Hintergrund auch das umsichtige Abwägen, das bedachte Argumentieren, das sorgsame Entwickeln von Positionen. Deutlich wird bei großen und komplizierten Themen wie der gleichgeschlechtlichen Liebe: Die Kirchen brauchten ihre Zeit, waren doch nicht einfach Runderlasse zu diskutieren sondern Inhalte zentraler heiliger Schriften zu bewerten und neu auszuwerten! Ein bedeutsames Ringen mit sich, das außerhalb im medialisierten Raum auf Ungeduld und Unverständnis stieß.

Religiöse Inhalte stehen in ernsthafter Gefahr, nicht bloß an Relevanz zu verlieren, sondern auch aktiv aus dem Diskurs ausgeschlossen zu werden, wenn sie nicht zum Takt der Schlagzeilenproduktion passen. Was ist daher den Kirchen zu raten? Alle Themen von Menschen sind und waren immer schon die ihren.

Basisbewegungen wie FreshX treten in die Nachfolge der großen Organisationseinheiten, Worship-Rock und neue Gottesdienstformen senken die Schwellen zum Event und können anziehend wirken auf aktionsinteressierte Menschen, die nicht nur büßen und beten, sondern auch feiern, lachen, johlen und abseits tradierter Rollenzuschreibungen Gottesdienste leben und feiern wollen. Popkultur und Religion beeinflussen einander, inspirieren sich, korrigieren sich normalerweise. Martin Luther fand nichts dabei, dass das *„junge Volk hüpfen und springen oder jedenfalls etwas zu tun haben [müsse – Einf. d. Verf.], woran es Vergnügen hat“* (Luther 1524, in Joestel / Schorlemmer (2000), S. 17). Forderte Martin Luther in seinem „Sendbrief vom Dolmetschen“ noch, dass die Kirche dem „Volk aufs Maul“ schauen (aber nicht nach dem Mund reden) müsse, so sprechen heute viel eher Kirchenführung und Feuilleton eine gemeinsame Sprache. Die „kritische“ Kirche wird unkritisch, wenn sie sich dem Zeitgeist hingibt, der wenig mit den Lebenswelten von Alltagsmenschen zu tun hat. Die Kassiererin fürchtet die Künstliche Intelligenz neuer Kassensysteme, der Motorenbauer das E-Aggregat. Ausreichend qualifizierte Arbeitsplätze sind bereits rar, die Zahl der Menschen in Deutschland nimmt dennoch zu. Themen, die in Musik, Filmen und Literatur längst behandelt werden und es verdienen, dass inhaltlich berufene Geistliche den Menschen mit Wissen und Sachkenntnis beistünden, denn *„viele Bücher machen nicht gelehrt, vieles Lesen auch nicht, sondern gute Dinge und oft lesen, wie wenig es auch ist, das macht gelehrt“* (Luther 1520 in Joestel / Schorlemmer 2000, S. 6)).

Ewiges Leben, fremde Intelligenzen, neue Welten – diese Fragen werden nicht mehr nur mit dem Glauben beantwortet, sondern der Forderung nach konkreten Evidenzen gegenübergestellt. Wer wie selbstverständlich interkulturell unterwegs ist, mittels social media kommuniziert und virtuell lehrt, lernt und sich unterhalten lässt, für den hat „Transzendenz“ eine weitere als nur religiöse, aber nicht minder persönliche Bedeutung.

Pluralisierung und Individualisierung führten in den letzten fünf Jahrzehnten dazu, dass persönliche Identität immer weniger durch soziale Herkunft, traditionelle oder landsmannschaftliche Bindungen oder das Arbeitsumfeld gekennzeichnet wird. Medien bieten dafür die richtigen Orientierungswelten. Reuter bedenkt, dass christliche Tradition und populäre Kultur in der Lage seien, sich *„wechselseitig zu erhellen, zu interpretieren und zu kritisieren. Popkultur zeigt brennspiegelartig auf, was Menschen bewegt, sonst würde sie (auch kommerziell) nicht funktionieren und weist der Theologie so den Weg zu dem, was den Menschen heute existenziell bewegt. Auf der anderen Seite können die christliche Tradition und ihre theologische Reflexion Phänomene und Aussagen der Popkultur erhellen“* (a. a. O., S. 61 f.).

Populäre Kultur hat also mit den sozialen Netzwerken weitestgehend die traditionell durch Religion, Volkssagen und Mythen, Ritual sowie Literatur und bildende

Künste wahrgenommenen Funktionen der Wertdefinition und –vermittlung, der Weltdeutung, der Stiftung von Sinn und Identität und der kulturellen Integration übernommen. Die Theologie aber „beantwortet fleißig Fragen, die kaum jemand stellt, während die Praktische Theologie sich in empirische Forschung verstrickt, deren theologischer Anspruch kaum noch zu erahnen ist“ (Reuter 2019 – siehe Vorwort zur dritten Auflage in diesem Band).

Wenn sich die Spaltung zwischen Domkirchentum, Kirchenbasis und Volk nicht vergrößern soll, ist neues Verständnis vonnöten und neue Akzeptanz. Eine tätige Akzeptanz nicht des „geschehen lassens“ sondern des „gestalten wollens“.

Um an die eingangs aufgeworfene Frage zu erinnern, ob moderne Medienproduktionen Religion und Kirchen nicht mehr brauchten oder wollten, ist mit Reuter zunächst zu konstatieren, dass die Vorstellungen vom Reiche Gottes immer schon Projektionen menschlicher Lebenswelt waren und aus diesen heraus ihre Metaphern entwickelten (Reuter 2013, S. 269). Doch für Medien gilt das gleiche; und während Medien und Lebenswelten heute einander immer enger beeinflussen, gilt dies für die Religion nicht mehr uneingeschränkt. Direkte religiöse Vermittlung richtet sich an immer weniger Menschen, während die medial induzierten Einflüsse und Impulse auf die Kirchen und Religionsgemeinschaften weltweit immer zahlreicher werden.

Es liegt an diesen, sich wieder als Impulsgeber zu verstehen und zu erkennen, dass sie nach wie vor den geistigen Schatz verwalten, aus dem irdisches Wissen und irdische (Unterhaltungs-) Freuden gespeist werden, damit sich auch zukünftig „Popkultur und Theologie in einem Prozess wechselseitiger Beleuchtung gegenseitig bereichern“ (Reuter 2013, S. 62).

Literatur

- EpD (2019): Bischof Koch vergleicht Greta mit Jesus. Online: <https://www.evangelisch.de/inhalte/155887/13-04-2019/bischof-koch-vergleicht-greta-mit-jesus>, 29.8.2019.
- Fiske, John / Hartley, John (2003 / 1978): *Reading Television*, London: Routledge.
- Godenzi, Alberto (Hrsg.) (1997): *Konstruktion, Entwicklung und Behandlung sozialer Probleme*, Freiburg: Universitätsverlag.
- Gräb, Wilhelm (2002): *Sinn fürs Unendliche*, Gütersloh: Kaiser Gütersloher Verlagshaus.
- Joestel, Volkmar / Schorlemmer, Friedrich (Hrsg.) (2000): *Wir sind allzu lange deutsche Bestien gewesen. Volksbildung bei Luther und Melanchthon*. Wittenberg: Drei-Kastanien-Verlag.
- Lyotard, Jean-François (1994): *Das postmoderne Wissen*, Wien: Passagen-Verlag.
- Mead, George Herbert (2002): *Geist, Identität und Gesellschaft*, Frankfurt: Suhrkamp.

- Neitzel, Britta / Nohr, Rolf F. (Hrsg.) (2006): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*, Marburg: Schüren.
- Piasecki, Stefan (2017): *Credere et Ludere - Glauben und Spielen. Computer- und Videospiele aus religionspädagogischer Perspektive*, Baden-Baden: Tectum.
- Reuter, Ingo (2013): *Der christliche Glaube im Spiegel der Popkultur*. Zweite korr. Auflage, Leipzig: Evangelische Verlagsanstalt.
- Ruhrmann, Georg (1989): *Rezipient und Nachricht – Struktur und Prozess der Nachrichtenrekonstruktion*, Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Scherr, Albert (2004): Körperlichkeit, Gewalt und soziale Ausgrenzung in der postindustriellen Wissensgesellschaft. In: Heitmeyer, Wilhelm / Soeffner, Hans-Georg (Hrsg.): *Gewalt. Entwicklungen, Strukturen, Analyseprobleme*. Frankfurt: Suhrkamp, S. 202–226.
- Spencer-Hall, Alicia (2018): *Medieval Saints and Modern Screens*, Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Süss, D. / Lampert, C. / Wijnen, C. W. (2010): *Medienpädagogik: Ein Studienbuch zur Einführung*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Vorwort zur dritten Auflage oder ... was seitdem geschah

Was seitdem geschah...

Dass der Springer Verlag für Sozialwissenschaften sich entschieden hat, das vorliegende Buch neu aufzulegen, so dass es nunmehr in dritter Auflage erscheint, freut mich sehr. Mit dem Wechsel in einen sozialwissenschaftlich und medienwissenschaftlich orientierten Verlag deutet sich eine Relevanz des theologisch konturierten Themas auch interdisziplinär an. Sehr zu danken habe ich dafür, dass mit Prof. Dr. Stefan Piasecki ein medienwissenschaftlich hochversierter Soziologe und Politikwissenschaftler ein Vorwort verfasst hat, welches einen scharfsinnigen eigenständigen Beitrag zum Thema darstellt. Die erste Auflage dieses Buches erschien im Jahr 2012 und war bereits nach wenigen Monaten vergriffen. Die zweite Auflage erschien 2013. Seitdem ist einiges passiert im Bereich der Popkultur. Anders gesagt: Entwicklungen, die sich schon anbahnten, haben sich verstärkt. Die Mobilität des Internet, die Nutzung von sozialen Präsentationsmedien wie Youtube, Instagram, Facebook und anderen hat mit weiteren Faktoren zu einer Segmentierung der Popkultur geführt. Dies war auch in der Zeit der Fertigstellung des Buches schon abzusehen. Das Buch bietet sozusagen eine letzte „Summe“ dessen, was über Popkultur aus theologischer Perspektive zu sagen war, bevor sich die popkulturellen Phänomene wie ein zerbrochener Spiegel segmentierten. Mit dieser Segmentierung zersplittern zunehmend auch die „großen“ Inhalte und Themen der Popkultur, die Bezug zur religiösen Metaerzählung des Christentums hatten, so dass sie fast schon zu verschwinden scheinen. Würde man das Buch heute neu beginnen, müsste man es wohl „Der Christliche Glaube – seine Restbestände in den popkulturellen Fragmentierungen der Gegenwart“ nennen – ein zweifellos zu langer Titel.

Wenn das Buch aber *Der Christliche Glaube im Spiegel der Popkultur* hieß und heißt, so ist damit der Anspruch gesetzt, so etwas wie einen Kernbestand des christlichen Glaubens und einen – wenn auch nur sehr unvollkommen abzugren-

zenden – Kanon der Popkultur, zumindest aber relevanten Ausschnitt aus dieser Popkultur, zu bestimmen und beides miteinander in Beziehung zu setzen.

Um dieses Unternehmen einigermaßen sinnvoll durchführen zu können, war die Definition des Buches auf Popkultur als Massenkultur ausgerichtet. Sie lautet:

Popkultur oder populäre Kultur soll hier im Folgenden das bezeichnen, was massenhaft rezipiert wird, wobei die Rezipierenden in aller Regel ihrer durch die Rezeption bewirkten Emotionalität Ausdruck verleihen und im Gefolge des Rezeptionsereignisses Sinnhorizonte für ihr Leben entdecken.

Dieser Versuch einer Definition betont insbesondere die Rezeptionsweise eines kulturellen Erzeugnisses als Kriterium dafür, ob es sich dabei um Pop handele. Nicht alles, was populär ist, sollte also in den Blick genommen werden, sondern solche Kulturerzeugnisse, die zu „mitreißenden“ Reaktionen führen. Auf diese Weise lässt sich dann – bei aller Mischung von Genres – auch ein Kriterium für die Unterscheidung von ernsthafter Hochkultur und Popkultur finden. Zumindest in der Absicht eine Art „Systematische Theologie der Popkultur“ zu schreiben, erscheint das hilfreich. Und die Definition beschränkt das Popkulturelle auf Massenphänomene und blendet damit Nischenkulturen und kleinere Szenen tendenziell aus – es sei denn diese entwickelten sich zu einem größeren Phänomen.

Nun hat sich in der Popkultur einiges verändert. Es gibt zwar immer noch bekannte Superstars wie Lady Gaga, Ed Sheeran, Justin Timberlake, Ariana Grande oder auch Helene Fischer (die irgendwo auf der Grenze von Volkskultur und Popkultur entlangtänzelt). Es haben sich aber unterschiedliche Segmente gebildet.

Fraktalisierung der Popkultur

Die Popkultur hat sich aufgesplittet in unterschiedlichste Szenen. Insbesondere die Entwicklung des Internet hat dazu beigetragen, dass die Menge dessen, was an (pop)kulturellen Inhalten kommuniziert werden kann und wird, exponentiell gestiegen ist. Man könnte die Entwicklung des Popkulturellen in historischer Perspektive einem Flaschenhals vergleichen. Entwickelten sich ab den 1960ern (teilweise natürlich auch schon in den 50ern und früher) unterschiedliche popkulturelle Szenen, so wurden mit der Verbesserung der Massenmedien, insbesondere des Radios und des Fernsehens, eine begrenzte Anzahl popkultureller Künstler – man denke an die Beatles, die Rolling Stones, später Michael Jackson oder Madonna – zu massenmedialen popkulturellen Produkten, die weltweit kommuniziert und

vermarktet wurden. Große Filmstudios produzierten und vermarkteten Filme, die von einem Millionenpublikum gesehen und auf unterschiedlicher Ebene rezipiert wurden. Die Wahrnehmung der Massen wurde kanalisiert. Man kann das positiv oder negativ beurteilen. Die Entwicklung schuf jedenfalls popkulturelle Phänomene, die an fast keinem vorbeigingen – ob in Abgrenzung oder begeisterter Aufnahme.

Mit den wenig realen Realityshows im Fernsehen begann eine Entwicklung, die es, wenn auch nicht jedem, so doch einer höheren Anzahl von Menschen ermöglichte, den Status eines Westentaschenstars zu erlangen.¹ Aus vorher Unbekannten wurden und werden B- oder C-Promis aufgrund unterschiedlicher Begabungen oder Charakterzüge, die sie im Fernsehen gezeigt hatten. Manche hatten besonders eklige Dinge besonders hingebungsvoll getan, andere waren in besonderem Maße bereit, sich körperlich oder seelisch zu entblößen: Viele Wege führten bald zum kleinen Ruhm. Gleichzeitig war und ist es ein schmaler Grat, auf dem wandelt, wer ein Popstar werden will. Zunehmend gehört es auch zur Popkultur, Menschen vorzuführen und lächerlich machen. Man kann auch prominent werden wie die junge Frau Nadine in der Reality-TV-Show *Frauentausch*, die bis heute im Internet als geistig zurückgebliebene Analphabetin zur Belustigung des Publikums präsentiert wird.

Die Frage, ob jemand sich aktiv präsentiert oder ob er manipuliert und präsentiert wird, ist – auch wenn die Grenzen fließend sind – eine zentrale medienethische Frage der Gegenwart.

Youtube

Präsentieren kann man sich auf Youtube. Man kann etwas präsentieren; man kann sich selbst präsentieren. Und in der Regel präsentiert man eine Mischung daraus. „Influencer“ ist ein Beruf, bei dem man zumindest Taschengeld erhält und von dem man bisweilen auch gut bis sehr gut leben kann. Youtube-Stars wie Bianca Heinicke (*bibysbeautypalace*) oder Lisa und Lena (*lisaandlena*), letztere eher auf Instagram unterwegs, unterhalten und bewerben die Zuschauer in einem Produktwerbung als Pop. Das sind die kommerziellen Spitzen. Grundsätzlich kann jeder alles hochladen; und grundsätzlich kann jeder zum Youtube-Star werden. Seltsamste Figuren und

1 Zu Reality-TV in theologischer Perspektive vgl. Brinkmann, Frank-Thomas (Hg.); Scripts, Fiktionen, Konstruktionen. Theologische und popkulturelle Fußnoten zu Reality-TV und (gefühl-)echtem Leben (POPKULT 11), Jena 2013.

Genres begegnen dem Youtube-Zuschauer. Manches hypt, wird populär, vergeht, manches aber bleibt – zumindest für eine Zeit.

Youtube ist ein Medium, das zum Betrachten, aber auch zum Selber-Hochladen, zum Mitzeigen und Mitmachen einlädt. Man findet schlicht alles, bis auf harte Pornographie. Die ist anderen Internetseiten vorbehalten. Auch da zeigt sich aber eine Tendenz der Auflösung einer einseitigen Konsumentenhaltung. Auf unterschiedlichen Pornoseiten kann der Betrachter auch zum Gestalter werden und seine eigenen Ergüsse hochladen. Kommentare und Communities entstehen im Netz allerorten. Auf Youtube kann man sich Influencer ebenso ansehen wie Unpacking-Videos oder die Beiträge von Kabarettisten aus dem Fernsehen, Tutorials, Whiskytastings – WAS AUCH IMMER.

Damit wird immer selektiverer Konsum von Inhalten möglich. Waren vor Jahren bestimmte Inhalte noch massiv präsent, so ist dies heute über einzelne Follower-Communities verteilt. Damit verlieren auch die großen Themen, die in der massenmedialen Popkultur präsent waren, an Bedeutung. Liebe, Schuld, Erlösung, Opfer: Die einst die Popkultur dominierenden großen Themen sind einer thematischen Zersplitterung gewichen, die zwar nicht ohne existenzielle Subtexte ist, die aber Tausende von Themen jenseits der existenziellen Grundfragen produziert. Zwischen Zitat, Konsum, Plattitüde und Performance dominiert der Witz. Um das Känguruh aus Marc-Uwe Klings Satiren zu paraphrasieren: In der Postmoderne zählt nur noch die finale Unterscheidung von Witzig und Nichtwitzig. Mental sind wir schon jenseits der Apokalypse.

Das mobile Web 2.0: Facebook, Instagram und Co

Im Zeitalter des mobilen Internet hat man zudem all das auch immer dabei. Das Netz und seine Inhalte sind, jenseits der Funklöcher, immer verfügbar. Mediale Inhalte sind an jedem Ort konsumierbar und jeder und jede kann seine eigenen Inhalte jederzeit kommunizieren. Das sogenannte Web 2.0 ist kommunikativ und partizipativ. Die eindimensionale Kommunikationsstruktur, die den Mediennutzer mit Inhalten konfrontierte, die dieser lediglich konsumieren, nicht aber selbst (mit) gestalten konnte, ist im Zeitalter von YouTube, Wikipedia, Facebook,² Instagram und anderem passé. Potentiell ist jeder Medienproduzent, was die Menge der

2 Zur kommunikativen Funktion von Facebook vgl. meinen Text: You'll never talk alone. Facebook als Beziehungsgeflecht in der Unwirtlichkeit des globalen Dorfes, in: Praktische Theologie 47/2012 (Heft 3), 18 1–186.

kommunizierten kulturellen Inhalte natürlich vervielfacht. Inwieweit die hierfür zur Verfügung stehenden Plattformen tatsächlich emanzipatorischen Charakter haben, oder aber lediglich als Instrumente einer Konsumindustrie zu betrachten sind, die Partizipation vortäuschen, um Produkt- und Meinungsmarketing voranzutreiben, bedarf kritischer Sichtung und Beurteilung.³ Das Web 2.0 hat sich bereits zum Web 3.0 weiterentwickelt, in dem die Vermittlung und Verknüpfung zunehmend von Künstlicher Intelligenz gesteuert wird, die auf der Basis von Algorithmen Zusammenhänge herstellt und den menschlichen Internetuser leitet. Unterschiedlichste Lebensbereiche können durch intelligente Maschinen vom Computer bis zum Kühlschrank so vernetzt werden, dass sie die Lebenswelt der einzelnen Menschen zunehmend aktiv gestalten. Da die Logik der Künstlichen Intelligenz wiederum auf der Programmierung beruht, die von Konzerninteressen geleitet wird, wird die „Freiheit“ des Internet zunehmend fraglich. Schließlich existieren wissenschaftliche Szenarien, die die Entwicklung einer künstlichen „Superintelligenz“ als Gefahr für den Fortbestand menschlichen Lebens sehen.⁴ Die Fragen der Computerentwicklung werden hier jenseits der Popkulturfragen zu Fragen mit erheblicher anthropologischer Brisanz.

Computergames und Serien

Computerspiele waren nur begrenzt in meinem Blick, als *Der Christliche Glaube im Spiegel der Popkultur* geschrieben wurde.⁵ Vielfach bieten Computerspiele religiöse Themen und Versatzstücke. Stefan Piasecki hat zum Thema Religion und Computerspiele eine hervorragende Studie veröffentlicht.⁶ Das Spiel *BioShock In-*

3 Was nicht bedeutet, dass sich kommerzielle Interessen auf der einen Seite und Kreativität und kritische Öffentlichkeit auf der anderen Seite grundsätzlich ausschließen. Es geht aber darum, solche Verflechtungen durchschaubar zu machen. Aus der Perspektive der Kritischen Theorie lotet Chancen und Gefahren aus: Fuchs, Christian: Soziale Medien und Kritische Theorie. Eine Einführung, München 2019 (engl. 2017).

4 Bostrom, Nick: Superintelligenz. Szenarien einer kommenden Revolution, Berlin 2018 (engl. 2014).

5 Zum Phänomen der MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) habe ich mich allerdings im Blick auf Identitätsfragen geäußert. Reuter, Ingo: Avatare. Stellvertretung und Verwandlung im postsomatischen Zeitalter, in: Praktische Theologie 45/2010 (Heft 3), 183–186.

6 Piasecki, Stefan: Credere et Ludere. Computer- und Videospiele aus religionspädagogischer Perspektive. Mit Gastbeiträgen von Jürgen Fritz, Ingo Reuter und Martin Lorber

finite (2K Games 2013) liefert sogar eine dystopische Welt, in der eine rassistische Zivilreligion US-amerikanischen Zuschnitts den Hintergrund des vordergründigen Egoshooters bildet und damit geradezu als Beitrag zu einer religionskritischen Debatte, die insbesondere den Zusammenhang zwischen Religion und Politik thematisiert, betrachtet werden kann.

Der klassische Spielfilm, der in diesem Buch noch stark im Vordergrund steht, hat in den letzten Jahren eher abgewirtschaftet. Der Kinobesuch ist seit der Möglichkeit des Streaming aus dem Internet noch stärker unter Druck geraten als einstmals durch das Fernsehen. Mit den epischen Serien hat sich ein neues Format etabliert, das teilweise filmisch und inhaltlich auf höchstem Niveau filmische Unterhaltung bietet.⁷ Eine Systematische Theologie Populärer Kultur könnte an diesen Erzeugnissen heute nicht mehr vorbei. Mit meinem Buch zur Serie *The Walking Dead* habe ich hierzu einen – freilich nicht mehr im engeren Sinne theologischen, sondern kulturwissenschaftlichen – Beitrag geliefert.⁸

Resonanzen und Ignoranzen

Wie reagiert die universitäre Theologie nun auf die medialen und popkulturellen Herausforderungen der Gegenwart? Kurz gesagt: wenig. Tatsächlich gibt es zwar auch eine theologische Beschäftigung mit populärer Kultur und Medienphänomenen. Hervorzuheben ist die jahrelange Arbeit des Arbeitskreises Populäre Kultur und Religion (AKPOP), heute unter *Gesellschaft für Pop-, Kultur- und Religionsforschung* (*pop-religion.de*) firmierend. Aber auch die Arbeiten des Systematischen Theologen und Schriftstellers Klaas Huizing und die von Andreas Mertin herausgegebene Internetzeitschrift *Ta Katoptrizomena* (*theomag.de*) sind hier neben anderen zu nennen. Auch ein Forschungsband zur theologischen Selfieforschung ist vor kur-

sowie theologischen Ergänzungen von Karsten Jung (Reihe Medienwissenschaften Bd. 34), Baden-Baden 2017.

- 7 Die Literatur ist inzwischen umfangreich. Als erste Hinweise: Stork, Timo/ Taubner, Svenja (Hg.): Von Game of Thrones bis The Walking Dead. Interpretation von Kultur in Serie, Heidelberg 2017, Schlütz, Daniela: Quality-TV als Unterhaltungsphänomen. Entwicklung, Charakteristika, Nutzung und Rezeption von Fernsehserien wie *The Sopranos*, *The Wire* oder *Breaking Bad*, Wiesbaden 2016.
- 8 Reuter, Ingo: *The Walking Dead – (Über)Leben in der schlechtesten aller möglichen Welten*, Würzburg 2018, sowie: Reuter, Ingo: *The Walking Dead – kulturhermeneutische Zugänge zu einer populären Fernsehserie*, in: *forum erwachsenenbildung* 2/ 2018, 4 4–46.

zem erschienen.⁹ All das bleibt aber zumeist Umfeld einer universitären Theologie, die sich in sich selbst abgeschlossen hat und mit Binnendiskursen zufrieden ist. Eigentlich müsste gelten, dass man theologisch heute gar nicht mehr über Menschenbild und Gottebenbildlichkeit reden kann, *ohne* sich auf Selfiekultur, Social Media und Produktwerbung zu beziehen. Die universitäre Systematische Theologie schafft das aber problemlos und beantwortet fleißig Fragen, die kaum jemand stellt, während die Praktische Theologie sich in empirische Forschung verstrickt, deren theologischer Anspruch kaum noch zu erahnen ist.

„Der evangelische Theologieprofessor Jürgen Moltmann hat sich besorgt über den Zustand seiner Wissenschaft an deutschen Universitäten geäußert. ‚Theologie ist zu einer harmlosen Angelegenheit geworden‘, sagte Moltmann der in Freiburg erscheinenden Zeitschrift *Christ in der Gegenwart*.

Seit 1990 trieben jüngere Wissenschaftler nur noch eine akademische Theologie, bei der Öffentlichkeit und Kirche außen vor blieben. Moltmann vermisst die Streitlust unter seinen Kollegen. Aus deren Bedürfnis, mit jedem im Gespräch bleiben zu wollen, sei eine ‚wahre Dialoginflation‘ entstanden. Der Dialog sei wichtiger geworden als der Gegenstand, über den man spreche. In den 1960er Jahren hätten die Theologen noch über Säkularisierung, Entmythologisierung, über politische und feministische Theologie gestritten. Durch den Bologna-Prozess seien Universitäten zu ‚Berufsschulen‘ herabgesunken, sagte der 91-Jährige.“¹⁰

Mein Vorschlag, dass sich über die Orientierung an der populären Kultur als Bildungsbemühung der Theologie nach Innen und Außen eine Brücke zwischen Systematischer und Praktischer Theologie schlagen ließe, hat zumindest bisher noch keinen nennenswerten Widerhall gefunden. Positive Aufnahme hat das Buch vielfach in stärker praxisorientierten Rezensionen gefunden. All das, was ich als Desiderata meines 2012 erstmals erschienenen Buches hier kurz skizziert habe, sollte Gegenstand systematisch-theologischer und praktisch-theologischer Forschung sein. Ich habe punktuell hierzu einiges veröffentlicht, das ich aber aufgrund der Unüberschaubarkeit des Gesamtfeldes und mangelnder Ambition nicht systematisieren kann und werde. Es wäre gut, wenn junge Theologinnen und Theologen sich der Themen annähmen. Medienwissenschaftliche und kulturwissenschaftliche Forschung und Veröffentlichungen zu diesen Themen gibt es zuhauf. Ob die Theologie hier zukünftig ihre eigene Perspektive eintragen und ihre Relevanz jenseits ihres Biotops für die und in der Welt erweisen kann, muss

9 Gojny, Tanja/ Kürzinger, Kathrin S./ Schwarz, Susanne (Hg.): *Selfie – I like it. Anthropologische und ethische Implikationen digitaler Selbstinszenierung*, Stuttgart 2016.

10 <https://www.evangelisch.de/inhalte/146699/01-11-2017/theologe-moltmann-vermisst-streitlust-unter-seinen-kollegen> (abgerufen am 28.4.2019).

sich zeigen. Das Buch wird also noch einmal so vorgelegt, wie es gedacht war: als Summe einer popkulturell orientierten Theologie zwischen Systematischer und Praktischer Theologie, von der Matthias Bachmann in der Schweizer Zeitschrift *reformierte presse* freundlich und treffend geschrieben hat:

„Und wem Reuters Fundstücke nicht passen, der sollte sich zumindest seine Methode merken. Sie weist erfrischende und ermutigende Wege aus der Selbstbezüglichkeit theologischen Redens. Diese Wege bleiben notgedrungen zufällig. So zufällig wie die Auswahl an popkulturellen Fundstücken, die Reuter präsentiert. Auch die Popkultur ist heute endlos fragmentiert und nicht die Lingua franca, für die man sie gern halten würde. So bleibt das Erkennen dann auch nach dieser Entmythologisierungsrunde Stückwerk.“¹¹

Es gäbe also viel zu tun...

Ingo Reuter

11 Bachmann, Matthias: Entmythologisierung reloaded. Entmythologisieren mit Madonna und Co, in: *reformierte presse* Nr. 24, 14. Juni 2013, 9.

Vorwort

Als ich vor wenigen Jahren eine Vorlesung zum Thema „Der christliche Glaube und die populäre Kultur“ an einer kirchlichen Hochschule halten wollte, musste diese ausfallen. Es war schlicht niemand erschienen. Mein Homiletikseminar im nächsten Semester war dann übertoll. Über Strategien der Vermittlung nachzudenken, bevor man eigentlich geklärt hat, was man denn nun vermitteln will, scheint mir eine kirchliche Krankheit unserer Tage zu sein. Was nimmt es also Wunder, dass zwar die Religion allerorten wiederzukehren scheint, der christliche Glaube aber weiterhin oftmals als antiquiert und belanglos angesehen wird.

In diesem Buch soll eine zeitgemäße Klärung des christlichen Glaubens versucht werden, wie sie immer wieder neu nötig und sicherlich nie abschließend möglich ist. Auch könnte man zu vielem noch viel mehr sagen. Aber immerhin ist dies ein erster, grundrissartiger Versuch, im Spiegel der populären Kultur das Ganze des christlichen Glaubens in den Blick zu nehmen und die Frage zu stellen: Verstehen wir eigentlich, was wir glauben, und (wenn das ansatzweise gelingt) glauben wir dann das, was wir verstehen?

Als Leser dieses Buches wünsche ich mir nicht nur für ein Quer- und Neudenken des Glaubens offene Theoretiker, sondern auch Praktiker aus Gemeinde und Schule, die für ihren Unterricht, ihre Katechesen und Predigten hier theoretische Anregungen finden mögen, die sie selbst in die Praxis übersetzen können, wie ihnen das am sinnvollsten erscheint.

Ich danke Prof. Dr. Joachim Kunstmann für den jahrelangen fruchtbaren Austausch zu den Themen dieses Buches. Prof. Dr. Martin Leutzsch hat mir aus exegetischer Sicht wertvolle Anregungen zum Jesuskapitel des Buches gegeben. Für seine klugen und spannenden Belehrungen und seine Gastfreundschaft, die mir die Zeit meiner Blockseminare in Paderborn stets zu Kurzurlauben gemacht hat, sei ihm aufs Herzlichste gedankt!

Frau Dr. Annette Weidhas von der Evangelischen Verlagsanstalt danke ich für die Aufnahme des Buches in das Verlagsprogramm und die unkomplizierte und doch immer verbindliche Zusammenarbeit.

Für die hier vorliegende zweite Auflage wurde das Buch noch einmal gründlich durchgesehen und korrigiert. Für ihre Hilfe hierbei schulde ich Frau StR' Anja Berresheim und Frau OStR' Dr. Andrea Schulz großen Dank.

Ingo Reuter

Inhalt

Einleitung	1
1 Zugänge zu Religion und Kultur	9
I.1 Zwischen Praktischer und Systematischer Theologie	9
I.1.1 Praktische Theologie als Reflexion gelebter Religion	9
I.1.2 Praktisch-theologisches und systematisch-theologisches Denken: auf Bildung gerichtet	11
I.2 Was ist Religion?	14
I.2.1 Funktionales Religionsverständnis	15
I.2.2 Religion theologisch verstehen	18
I.2.3 Christliche Zuspitzung eines allgemeinen Religionsbegriffs	24
I.3 Popkultur – Unterschiedliche kulturtheoretische Zugangsweisen in theologischer Perspektive	29
I.3.1 Alltagskultur als Ort religiöser Sinngenerierung	30
I.3.2 Erlebniskultur: Intensitätssteigerung des Daseins	31
I.3.3 Freizeitkultur: Erfüllte Zeit als Erwartung	33
I.3.4 Jugendkultur als Inszenierung des Eigenen	35
I.3.5 Kulturindustrie und Massenkultur – bleibende Herausforderung für kritisches theologisches Denken	36
I.3.6 The People – Autonomie der Rezeption	37
I.3.7 Subkultur: marginal und avantgardistisch	38
I.3.8 Unterhaltung als erlösende Selbstentmächtigung	39
I.3.9 Volkskultur als Beheimatung	40
I.3.10 Populäre Kultur als emotional extrovertiert rezipierte Massenkultur mit sinngenerierendem Potential	41

I.3.11	Theologische Ansätze in der Popkulturforschung	43
I.3.12	Christliche Kulturhermeneutik als spiralförmiger Erschließungsprozess	47
II	Querschnitte durch die populäre Kultur	53
II.1	Ikonographie und Hagiographie des Pop	54
II.2	Hymnologie	62
II.3	Ritual und Event	71
II.4	Narratologie	72
II.5	Körperlichkeit	77
III	Glaubenssätze und ihre popkulturelle Spiegelung	83
III.1	Das Apostolikum	83
III.2	Gott	87
III.2.1	Bilder Gottes	87
III.2.1.1	Existenzieller Glaube an Gott statt ontologischer Festschreibung seiner Existenz	87
III.2.1.2	Das Ende des personalen Theismus und die Wirkkraft der Vatermetapher	89
III.2.1.3	Gott als allwissender Übervater	92
III.2.1.4	Der ratlose Gott	94
III.2.1.5	Gott im Taumel der Wirklichkeit	96
III.2.1.6	Der nächstliegende Gott	98
III.2.1.7	Der weibliche Gott	100
III.2.1.8	Der mystische Gott	101
III.2.1.9	Bildungsaufgabe: Bildhaftigkeit ernstnehmen ..	103
III.2.2	Theodizee und Allmacht	104
III.2.2.1	Über das Misslingen aller Theodizee ...	104
III.2.2.2	Theologische Reflexion oder religiöse Praxis? ..	108
III.2.2.3	Leibniz reloaded – „Bruce Allmächtig“	109
III.2.2.4	Der schräge Blick des Glaubens als Erlösung vom Zweifel	112
III.2.2.5	Moderne Klagepsalmen	116
III.2.2.6	Der Mensch als Ursache und Retter angesichts katastrophalen Leidens	117
III.2.2.7	Bildungsaufgabe: Lösung von erster Naivität als Lösung der Theodizee	118
III.2.3	Schöpfung	119
III.2.3.1	Gott oder Zufall?	119

III.2.3.2	Schöpfung als Unterscheidung	121
III.2.3.3	Gegebene Schöpfung und die Hybris menschlicher Schöpfungen	124
III.2.3.4	Virtuelle Welterschaffung	125
III.2.3.5	Bildungsaufgabe: Hybris als Hinweis begreifen	127
III.3	Christus und Erlösung	128
III.3.1	Das Leben Jesu	128
III.3.1.1	Von der Leben-Jesu-Forschung zum hermeneutischen Entwurf	128
III.3.1.2	Christologie zwischen Messias und Gottessohnschaft	130
III.3.1.3	Jesusfilme	132
III.3.1.4	Jesus von Montreal: postmoderne Verschachtelung	135
III.3.1.5	Transfiguration vs. Imitation: „Wie im Himmel“ – „Passion Christi“	136
III.3.1.6	Geistes Kind und Leibes Frucht	138
III.3.1.7	Protest gegen die Reinheit	139
III.3.1.8	Transfigurationen der Marienfigur	142
III.3.1.9	Die unordentliche Geburt des Erlösers	146
III.3.1.10	Das Schweigen des Apostolikums zum Leben Jesu zwischen Geburt und Leidensgeschichte ...	148
III.3.1.11	Die Worte Jesu – Konturen der Gottesherrschaft	149
III.3.1.12	Die Wunder Jesu – Zeichen des Gottesreiches ..	154
III.3.1.13	Die Pilatuserwähnung als Bezeugung des allzu Menschlichen im Schicksal Jesu	160
III.3.1.14	Pilatus zwischen edlem Zweifler und Kalkulator der Macht	161
III.3.1.15	Pilatus redivivus – die Mühlen der Bürokratie ..	162
III.3.1.16	Bildungsaufgabe: Jesus lebendig werden lassen	165
III.3.2	Kreuz und Auferstehung	166
III.3.2.1	Radikale Neuinterpretation eines katastrophalen Scheiterns	166
III.3.2.2	Cur Deus homo? Die Frage nach Gerechtigkeit und Gnade im Handeln Gottes	168
III.3.2.3	Leidender Gott und gebrochene Opferlogik	170

III.3.2.4	Die Mehrdeutigkeit des Kreuzsymbols	173
III.3.2.5	Kreuzigung als Skandalvehikel	174
III.3.2.6	Kreuzigung als kritischer Impuls	177
III.3.2.7	Das Kreuz als Leerstelle – Die Kreuzigung als anthropologisches Statement	179
III.3.2.8	Drei Kreuzigungen Jesu im Film – Provokation, passionale Realisation, Transformation	180
III.3.2.9	Kreuzigungsanalogien im Film – Hingebungsvolle Opfer und ihre Problematik	183
III.3.2.10	Bildungsaufgaben: Provokationen kritisch reflektieren – Ideologien infrage stellen	185
III.3.2.11	Relegation: Drei Tage Abstiegskampf Hinabgestiegen in das Reich des Todes	186
III.3.2.12	Die Auferstehung Jesu als historische Frage im modernen Bewusstsein	187
III.3.2.13	Vom Mythos zum Sprachgeschehen	191
III.3.2.14	Auferstehung oder Auferweckung	193
III.3.2.15	Auferstehung als Rückkehr zur Verantwortung	194
III.3.2.16	Auferweckung durch die Kraft der Liebe	195
III.3.2.17	Auferweckung als naturmystische Transformation	197
III.3.2.18	Auferweckung als technischer Albtraum	197
III.3.2.19	Bildungsaufgaben: Hoffnung bebildern und das Liebesdefizit des Apostolikums überwinden	198
III.3.3	Himmelfahrt und Rückkehr zum Gericht	201
III.3.3.1	Erhöhung und Entfernung als Inpflichtnahme des Menschen	201
III.3.3.2	Rache als Gericht	203
III.3.3.3	Gesellschaftliche Inklusion und Exklusion als Gerichtsanmaßung	206
III.3.3.4	Bildungsaufgaben: Rachsucht bändigen und Sehnsucht nach Anerkennung entschärfen	212
III.4	Der Heilige Geist und die Kirche	214
III.4.1	Polyphoner Geist und polycharismatische Gemeinde	214
III.4.2	Teenspirit, Teamspirit und der Heilige Geist	217
III.4.3	Kirche als Verschwörerbande	218
III.4.4	Bildungsaufgabe – Zutrauen zur eigenen Wahrheit	221

III.5	Sünde und Vergebung	223
III.5.1	Sünde als Seinskonstitution des Menschen	223
III.5.2	Geschenkte Vergebung	224
III.5.3	Sünde und Böses	225
III.5.4	Sünde als trivialer Trieb	228
III.5.5	Das hässliche Böse	228
III.5.6	Die Opferlogik im Horrorfilm	230
III.5.7	Die dunklen Souveräne des Bösen	231
III.5.8	Jenseits des Rationalen – Beruhigung und Beunruhigung durch die mediale Darstellung des Bösen	234
III.5.9	Die mediale Bändigung des Bösen	234
III.5.10	Der Teufel als Metapher	235
III.5.11	Das Luziferische der weiblichen Teufelsgestalt	238
III.5.12	Vergebung als Randthema einer narzisstisch geprägten Gesellschaft	240
III.5.13	Bildungsaufgabe: das Böse ernstnehmen und an die Versöhnungsbedürftigkeit des menschlichen Daseins erinnern	242
III.6	Die Frage nach dem Ende	244
III.6.1	Auferstehung – um der Gerechtigkeit willen	244
III.6.2	Das Uneingelöste eines jeden Lebens	245
III.6.3	Lebenszeit und Ewigkeit	246
III.6.4	Auf dem Weg zum Tod im populären Film	249
III.6.5	Hinter dem Horizont	251
III.6.6	Paradiesische Welten: Das Jenseits im Diesseits	253
III.6.7	Bildungsaufgabe: Projektionen erkennen, Endlichkeit heilsam begreifen	257
	Literaturverzeichnis	259
	Abbildungsverzeichnis und Nachweis der Bildzitate	273